Rhodes model 760

Mode d'emploi

Merci et félicitations d'avoir choisi le Rhodes modèle 760. Le modèle 760 est un clavier électronique disposant d'une palette complète de sonorités de haute qualité produites par sa source sonore à procédé RS-PCM et peut servir de module de sons multi-timbral. Il peut être utilisé seul, pour un jeu au clavier ou combiné avec un séquenceur ou équivalent pour des orchestrations complètes. De façon à bien comprendre toute l'étendue de ses remarquables fonctions et pour vous assurer une satisfaction totale, veuillez lire ce manuel dans sa totalité.

Comment utiliser ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi divisé en trois parties explique les fonctions et les procédures nécessaires au jeu normal de l'instrument ainsi que les différents types de réglages et la façon de les faire. Il doit être lu en vous référant si nécessaire à la table des matières. A la fin du mode d'emploi se trouve un index alphabétique pratique à utiliser lorsque vous hésitez sur une procédure durant l'utilisation de l'appareil.

Les informations fournies par chaque partie sont les suivantes.

Section I JOUER

Ici est expliquée la façon de jouer du modèle 760; cela comprend la connexion d'un appareil externe, la mise sous tension, le choix de son et l'utilisation des fonctions de jeu.

Section II CHANGER LES REGLAGES

Sur le modèle 760, une grande variété de réglages tels que ceux de sonorités ou de jeu peuvent être modifiés à volonté. Cette section explique comment faire de tels réglages et comment travaillent les différentes fonctions.

Section III UTILISATION DU MIDI POUR LE JEU

Ici sont expliqués les concepts de base du MIDI, comment il est utilisé sur le modèle 760 et comment sont faits les réglages conjointement à une explication des applications avec d'autres appareils MIDI

CONCEPT

● Source sonore à procédé RS-PCM

Le modèle 760 est équipé d'une source sonore RS-PCM, la même que celle déjà célèbre du Roland U-20. Ceci vous procure donc des sonorités de haute qualité, dynamiques, réalistes et à l'accès facile

● 128 sonorités internes

Vous pouvez augmenter le nombre de sons en ajoutant des cartes PCM optionnelles (série SN-U 01)

● Des fonctions de jeu complètes

Le modèle 760 est un clavier destiné au jeu en direct. Le choix des sons, la superposition, et les effets numériques sont aisément accessibles durant le jeu. Des effets au clavier tels que les modes Harmony, Chase et Arpégiateur peuvent facilement être choisis.

● Doté d'effets numériques

Plus d'espace et de profondeur peuvent être ajoutés au son grâce aux effets internes de Chorus et de Reverb

● Utilisable en tant que module de sons multi-timbral

Le modèle 760 peut être utilisé comme un module de sons multi-timbral avec 6 parties séparées. Il permet donc des orchestrations complètes lorsqu'il est connecté à un séquenceur.

SOMMAIRE

REMARQUES IMPORTANTES 6
DESCRIPTION EXTERNE 7

Section I JOUER

1 Faire les connexions 10

2 Ecouter l'instrument 11

1 Mise sous tension 11
2. Ecoute de l'auto-démonstration (ROM Play) 12
3. Modifier la répartition des sons 13
Diviser le clavier (Split) 13
Combiner les sons (Layer) 14
4. Comment sélectionner les sons (Tones) 14
Sélection des Tones internes 16
Sélection des Tones d'une carte PCM 17
Changer les Patches 17

[Concernant la source sonore RS-PCM / Types de sonorités et nombre de notes simultanément produisibles / Sonorités mélodiques et sonorités de batterie / Limite supérieure de la tessiture] 18

3 Utilisation des fonctions de jeu 19

Effets de clavier (dynamique/aftertouch) 19
Utilisation du levier de bender/modulation 19
Réglage du son avec la brillance 19
Mise en/hors service des effets 20
Utilisation d'une pédale de sustain (Hold) 20
Choix des effets de clavier 20
Transposition 22

[Accord] 22

Section II CHANGER LES REGLAGES

1 Avant de changer tout réglage 24

1. Organisation du modèle 760 24
Circulation du son et ses commandes 24
Paramètres 25
Patches 27
2. Procédures de base pour effectuer les changements 28
Comment stocker les patches 29
Ramener l'appareil à ses réglages d'usine 30

2 Comment accomplir les changements 31

1. Réglage des Parties 31
2. Réglage des sons (Tones) 33
Modification de la hauteur 34
Modification de l'effet Vibrato 34
Modification du volume 35
Réglage des sonorités de batterie 37
3. Réglage des fonctions de jeu 38
Réglages de Split 38
Réglages de superposition 38
Réglages de la transposition 40
Réglages du Chorus 40
Réglages de Reverb/Delay 41
Sélection des effets de clavier 42
Réglages de Chase 42
Réglages de l'arpégiateur (Arpeggio) 43
Réglage du mode Sustain (Hold) 45

Section III LE MIDI DANS LE JEU

1 A propos du MIDI 48

1. L'échange de données MIDI 48
2. Messages MIDI reconnus par le modèle 760 49
Messages traités indépendamment pour chaque canal MIDI (messages de canaux) 49
Messages traités indépendamment des canaux MIDI (messages de système) 50

2 Le MIDI sur le modèle 760 51

1. Le flux de données MIDI 51
2. Changer les Tones/Patches avec le MIDI 53
Changer les Tones 53
Changer les Patches 53
3. Réglages pour le MIDI 54
Réglage du canal MIDI d'une Partie 54
Réglages pour les autres paramètres MIDI 55

3 Applications MIDI 58

1. Utilisation comme module de sons multi-timbral 58
2. Utilisation avec un clavier de commande 60
3. Utilisation de modules sonores 61
3. Transfert de données à l'aide de messages exclusifs 62

REFERENCE

MAUVAIS FONCTIONNEMENT 66
TABLEAU DE PROCEDURES 68
LISTE DES PARAMETRES 69
LISTE DES TONES 70
TABLEAU VIERGE 75
MESSAGES EXCLUSIFS ROLAND 76
EQUIPEMENT MIDI 80
CARACTERISTIQUES 91
INDEX 92

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des instructions de sécurité décrites en page 2, veuillez lire ce qui suit et vous y conformer

[Concernant l'alimentation secteur]

- Chaque fois que vous faites des connexions avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tout votre équipement Cela évitera les mauvais fonctionnements et les dommages causés aux haut-parleurs

- N'alimentez pas l'appareil depuis la même prise que celle servant à alimenter des appareils générateur de distorsions (tels que des moteurs, variateurs de lumière). Veillez à utiliser une prise d'alimentation indépendante

[Concernant l'emplacement]

- Si l'appareil doit être utilisé près de récepteurs de TV ou de radio, les images peuvent souffrir d'interférences et le son de parasites. Dans de tels cas, éloignez l'appareil de ces récepteurs.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux, à la rigueur légèrement humide. Pour ôter les tâches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux Ensuite n'oubliez pas d'essuyer avec un chiffon doux.

- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, d'alcool ou d'agents similaires pour éviter le risque de décoloration et de déformation

[Autres précautions]

- Protégez l'appareil des chocs violents.

- Ne portez pas de coup à l'afficheur et ne lui appliquez jamais de forte pression

- Une certaine quantité de chaleur sera émise par l'appareil, cela ne doit pas être considéré comme anormal.

- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, contactez d'abord votre revendeur Roland.

[Concernant la sauvegarde de mémoire]

- A l'intérieur de l'appareil se trouve une pile qui sert à maintenir le contenu de la mémoire lorsque l'alimentation est coupée. La durée de vie normale de cette pile est de 5 ans ou plus mais il est fortement recommandé de la changer tous les 5 ans. Lorsqu'il est temps de changer cette pile, contactez votre revendeur.

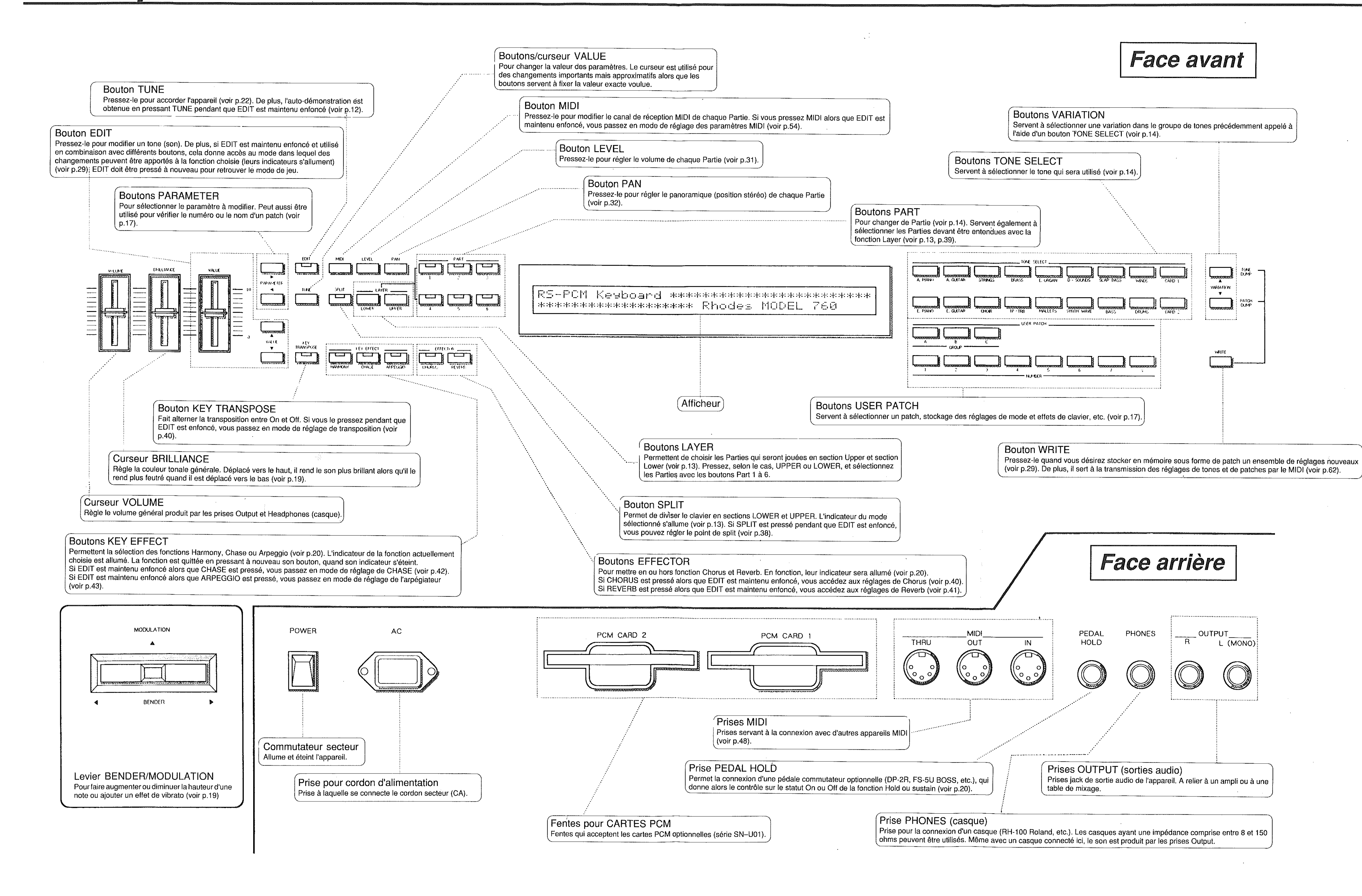
* Il peut être nécessaire de changer la pile pour la première fois avant que le délai de 5 ans ne soit passé

- Lorsque la pile devient trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur. A cet instant, il est possible que le contenu de la mémoire ait déjà été perdu.
  "Check internal battery"

- Vous devez être averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu; lorsque l'appareil est envoyé pour réparation ou si par malchance un mauvais fonctionnement survient. Les données importantes doivent être sauvegardées par le MIDI ou notées sur du papier. Durant les réparations, malgré tout le soin apporté pour éviter la perte de données, dans certains cas toutefois, notamment lorsqu'un circuit proche de la mémoire elle-même est hors service, nous regrettons qu'il ne puisse pas être possible de recouvrer les données

- L'appareil est équipé d'un système de protection de circuit. Cela entraine un bref intervalle entre le moment où l'appareil est mis sous tension et celui où il est opérationnel.

Description externe



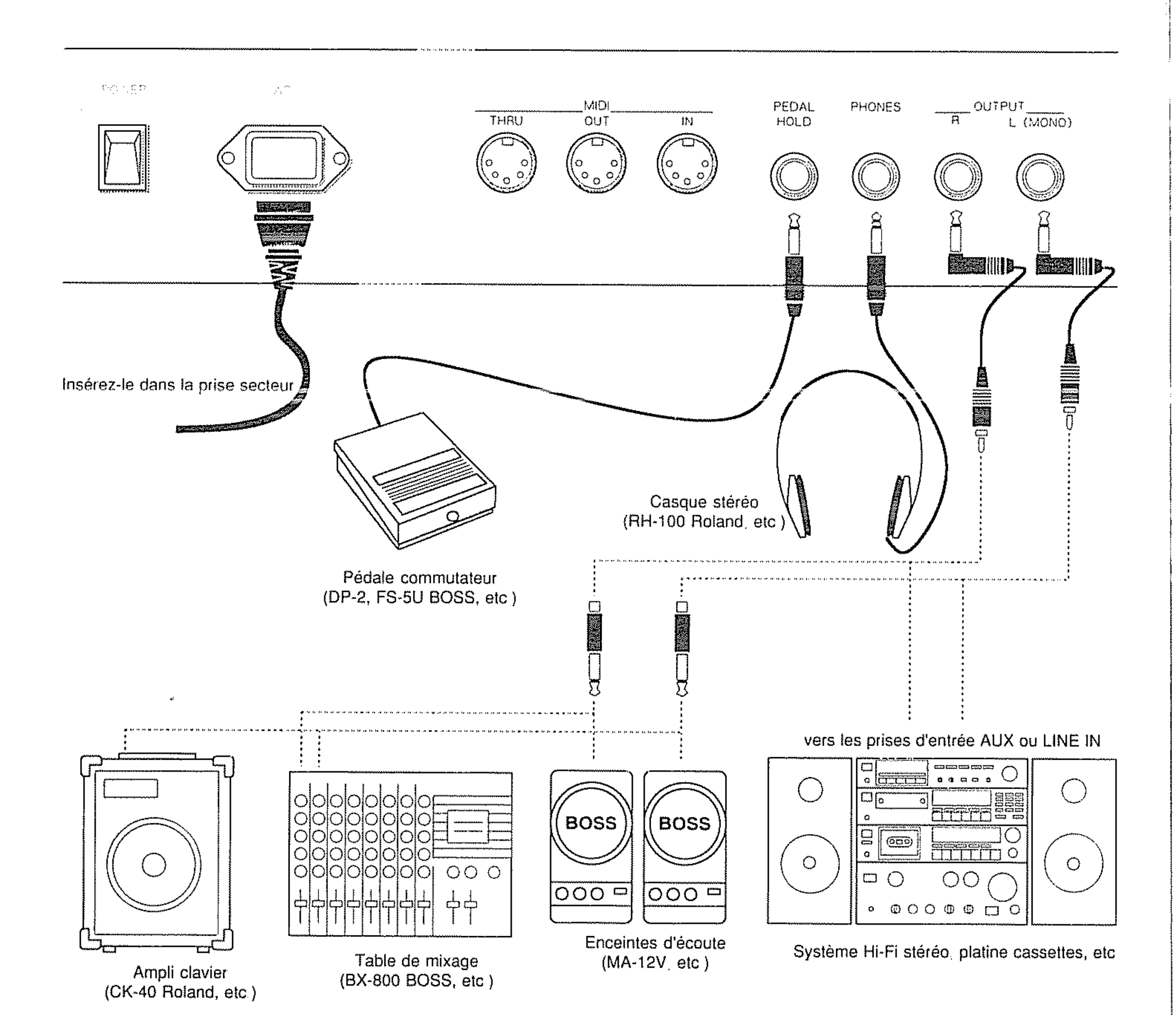
Section I

JOUER

1 Faire les connexions

Le Model 760 ne comprenant ni amplificateur ni haut-parleurs incorporés, vous aurez besoin d'un amplificateur et de haut-parleurs supplémentaires.

Avant toute connexion, vérifiez que vous avez éteint cet appareil et votre système d'amplification. Si des connexions sont accomplies alors que ces appareils sont sous tension, vous pouvez causer des dommages aux haut-parleurs ou à votre système.
Le câble fourni peut également être connecté directement à une chaîne Hi-Fi en ôtant les adaptateurs et en utilisant les prises cinch (RCA). De façon à tirer pleinement parti de votre appareil, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo. Toutefois, si vous désirez l'utiliser en mono, connectez le câble à la prise L (MONO).

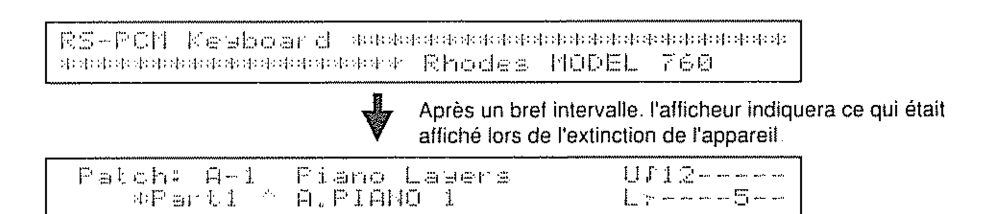


2 Ecouter l'instrument

Vous êtes donc maintenant prêt à choisir des sonorités et à en jouer

1. Mise sous tension

① Vérifiez une nouvelle fois que toutes les connexions sont correctement faites, puis allumez le Model 760

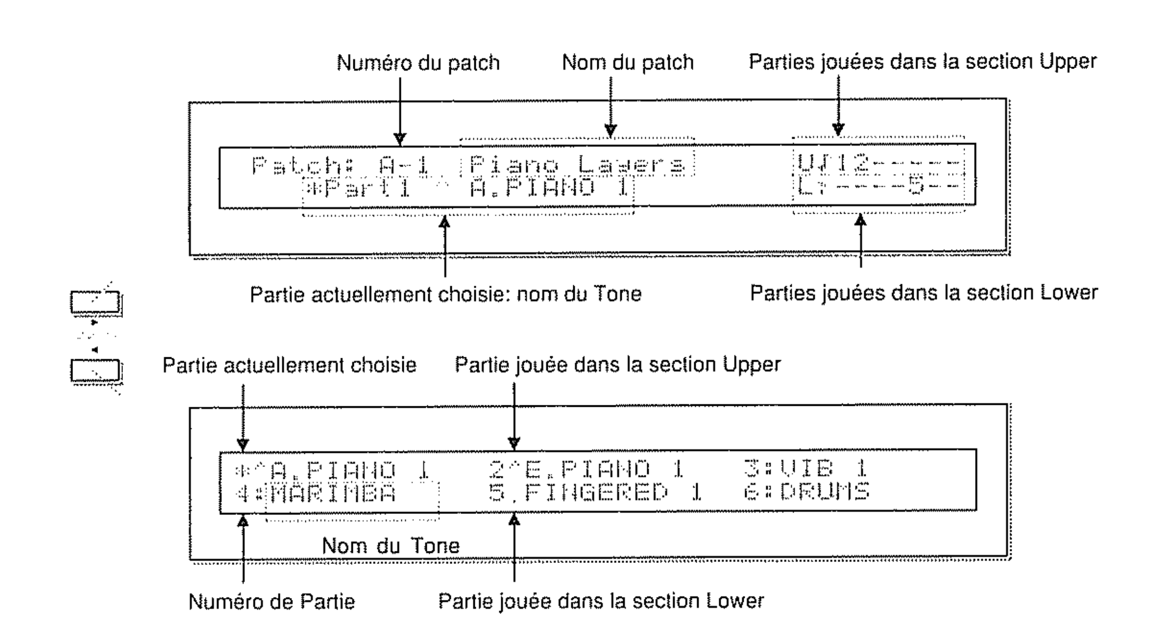


* L'appareil étant équipé d'une fonction de protection de ses circuits, il faudra un bref intervalle après la mise sous tension avant qu'il ne puisse être utilisé

② Allumez l'amplificateur puis réglez le volume de l'instrument et du système externe.

L'appareil est maintenant prêt à être utilisé

Le modèle 760 vous donne une large palette de possibilités d'expression, en utilisant des sonorités (Tones) qui peuvent être assignées à 6 Parties, la fonction Layer (superposition) et la fonction Split (division du clavier) L'afficheur vous tient constamment informé des réglages importants pour le jeu, tels que les réglages de superposition et les réglages de Tones. La sélection de l'affichage peut être faite en pressant PARAMETER ◀ ▶



2. Ecoute de l'auto-démonstration (ROM Play)

Dans le modèle 760 sont stockés deux morceaux de démonstration pour mieux comprendre les possibilités de la source sonore multi-timbrale interne

① Tout en maintenant [EDIT], pressez [TUNE]

```
ROM PLAY : Chain of Songs
    Press [VALUE] to Start
```

④ Pour retourner en mode de jeu, pressez [EDIT].

② Si vous désirez choisir un morceau particulier, appelez-le avec PARAMETER ◀ ▶.
Si vous ne choisissez pas un morceau en particulier, tous les morceaux sont joués

③ Pressez VALUE ▲ ou ▼, et le morceau commence
(presser un de ces boutons à nouveau stoppe le morceau)

Titre du morceau	Biographie des compositeurs
Xtra Krispy Musique par Marvin Sanders Copyright © 1989 Marvin Sanders	**Marvin Sanders** Marvin Sanders est un compositeur/interprète accompli et une autorité dans le domaine de la création de séquences Orchestrateur et compositeur renommé pour le cinéma, la télévision et le théâtre, il vit à Los Angeles où ses talents sont utilisés sur scène comme en studio En tant que spécialiste de produits pour Roland Corporation, d'autres participations lui sont dues telles que des auto-démonstrations du U-220, D-5, et du Rhodes modèle 660
Enchanted Wood Musique par Adrian Scott Copyright © 1989 Adrian Scott	**Adrian Scott** Adrian Scott a assuré les parties vocales et instrumentales (claviers) du populaire groupe australien, "Air Supply". Poursuivant ensuite une carrière solo, il gagne en 1984 la médaille d'argent du "World Song Festival Tokyo 84" Actuellement, il travaille comme producteur de musique publicitaire et de musique de films De plus, en tant que musicien de studio, il a joué avec de nombreuses vedettes australiennes, notamment John Farnham et Kylie Minogue Il vit à Melbourne, Australie

* Si vous désirez faire jouer le modèle 760 pour un de vos morceaux comme vous l'entendez dans les auto-démonstrations, il vous faudra un appareil capable de le faire jouer automatiquement, tel qu'un séquenceur.
* Durant l'auto-démonstration, le jeu au clavier ne produit aucun son Par ailleurs, les données jouées par le morceau d'auto-démonstration ne sont pas produites par la prise MIDI OUT

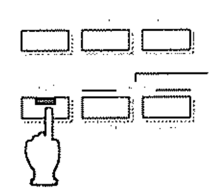
● Sources sonores multi-timbrales

Une source sonore multi-timbrale est une unité capable de fonctionner comme plusieurs sources sonores individuelles Dans le modèle 760, six Parties existent et en leur assignant des sonorités différentes, chacune d'elles peut être jouée indépendamment ou se superposer. En d'autres termes, chacune des Parties fonctionne comme un module de sons conventionnel et autonome.
Pour exploiter toutes ces possibilités multi-timbrales, il vous faut un séquenceur Pour plus de détails, référez-vous à la section III (voir p.47).

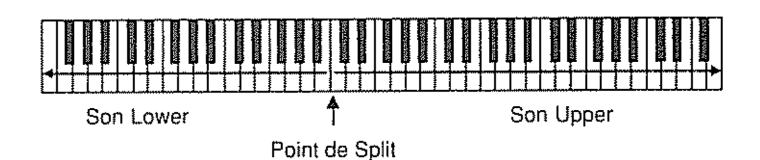
3. Modifier la répartition des sons

Dans le modèle 760, il existe différents types de son, 128 au total, contenus dans la mémoire interne. Ces sons sont appelés **Tones**. Lorsque vous jouez sur le clavier, ces Tones sont utilisés dans différentes combinaisons pour produire le son désiré, utilisant pour cela les fonctions Split et Layer

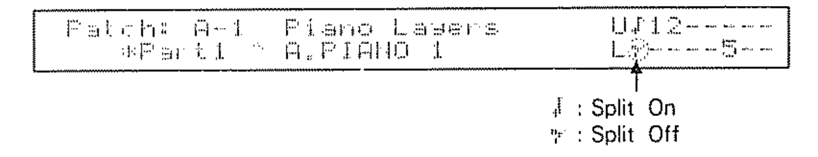
■ Diviser le clavier (Split)



Lorsque SPLIT est pressé (l'indicateur s'allume), le clavier est divisé au point de split en section Upper et Lower. Les sons peuvent alors être joués séparément. Pour mettre le split hors fonction, pressez SPLIT à nouveau. Lorsque le split est hors service, le son assigné à la section Upper est joué sur tout le clavier.
Avec la fonction split, la basse peut être jouée dans la section Lower et la mélodie dans la section Upper.



L'afficheur change comme ci-dessous pour indiquer la mise en ou hors service du split.

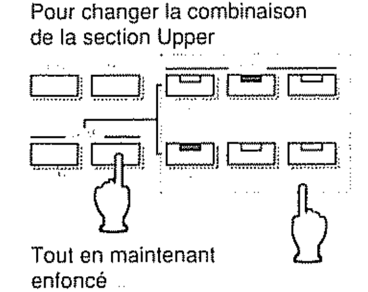


: Split On
: Split Off

* Référez-vous à la page 39 pour plus d'informations sur la façon de régler le point de split.

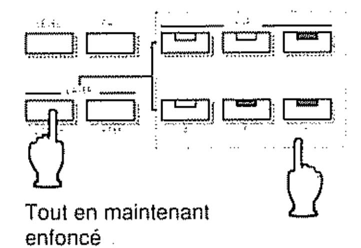
■ Combiner les sons (Layer)

Pour changer la combinaison de la section Upper



Tout en maintenant enfoncé ...

Pour changer la combinaison de la section Lower



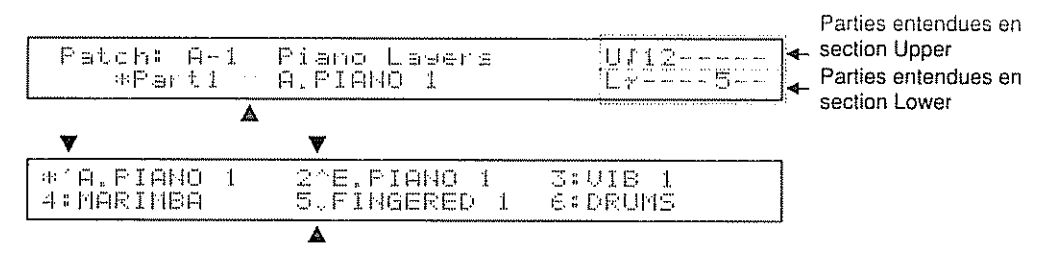
Tout en maintenant enfoncé ...

Cet appareil vous permet de sélectionner les Parties devant être jouées par les sections Upper et Lower. En utilisant plus d'une Partie dans une section, vous pouvez obtenir une variété de sons joués ensemble. Cette fonction s'appelle "Layer".
Par exemple, si vous combinez deux sons de nature similaire (tels qu'ensembles de cordes et de cuivres), vous pouvez obtenir un son plus gros, plus riche. Les possibilités sont sans fin.

Pour changer la combinaison de la section Upper, choisssez une Partie en maintenant enfoncé UPPER tout en pressant un bouton PART, de 1 à 6. De même, pour changer la combinaison de la section Lower, maintenez enfoncé LOWER, puis pressez le bouton PART désiré. Pressez à nouveau ce bouton, et la sélection sera changée.
L'indicateur d'une Partie pour laquelle la sélection de combinaison a déjà été faite, restera allumé tant que les boutons UPPER et LOWER seront pressés (l'indication correspondante dans l'afficheur clignotera).

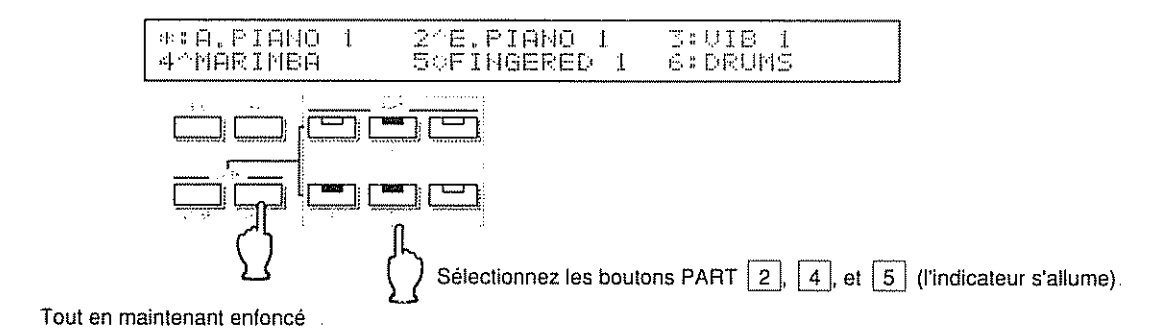
* Lorsqu'aucune Partie n'a été sélectionnée, rien ne sera entendu sur le clavier.

En cours de jeu, les réglages de la fonction Layer peuvent être faits, comme indiqué ci-dessous.



: Partie entendue dans la section Upper
: Partie entendue dans la section Lower
: Partie entendue dans les deux sections
: Partie non utilisée dans la superposition (n'est pas entendue)

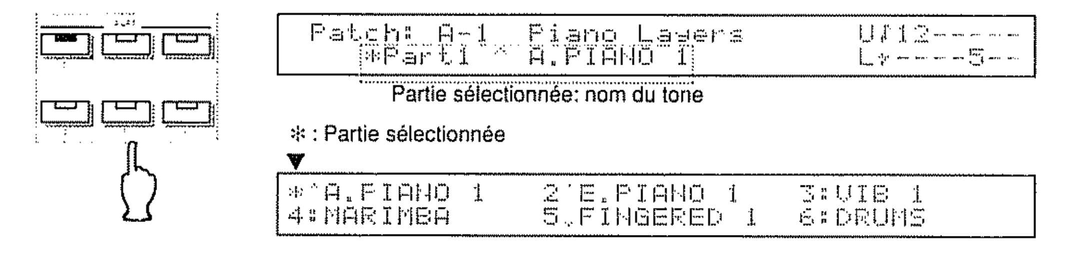
[Exemple] Lorsque vous désirez combiner les Parties 2, 4 et 5, et les jouer dans la section Upper:



4. Comment sélectionner les sonorités (Tones)

La dernière Partie qui a été choisie lors de la sélection ou du changement de son d'une Partie est appelée "Partie sélectionnée" (Partie choisie). Cela peut être vérifié en regardant l'indicateur du bouton de Partie, ou les indications dans l'afficheur.

La Partie est choisie en pressant un bouton PART.

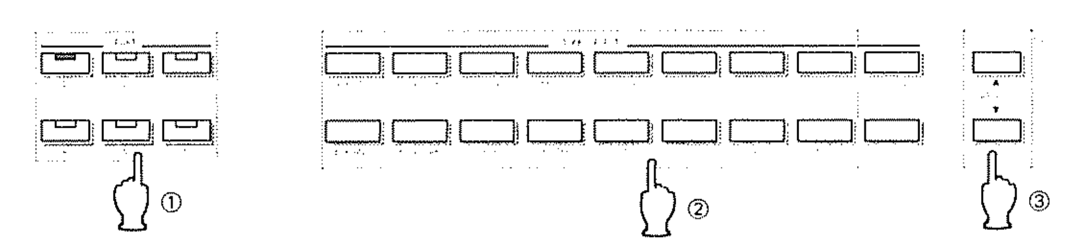


* La Partie sélectionnée change automatiquement quand un choix de Parties à combiner est fait.

■ Sélection des Tones internes

Un Tone peut être sélectionné pour chaque Partie.

① En utilisant les boutons PART, choisissez la Partie sélectionnée (celle pour laquelle le son doit être changé).
② En utilisant les boutons TONE SELECT, choisissez la famille du Tone.
③ A l'aide de VARIATION ▲ ▼, choisissez la variation de Tone désirée.



Par exemple, si vous désirez changer la Partie 2 pour qu'elle ait une sonorité d'orgue, pressez PART [2], puis [E. ORGAN] Puis, avec VARIATION ▲ ▼, choisissez la variation désirée. La dernière variation sélectionnée est ré-appelée lorsque le bouton TONE SELECT est pressé à nouveau.

Ce qui suit est la liste des Tones internes

A PIANO 1	A GUITAR 1	STRINGS 1	BRASS 1	E ORGAN 1	FANTASIA	SLAP 1	SAX 1
A PIANO 2	A GUITAR 2	STRINGS 2	JP BRASS 1	E ORGAN 2	FANTA BELL	SLAP 2	SAX 2
A PIANO 3	A GUITAR 3	STRINGS 3	JP. BRASS 2	E ORGAN 3	L CALLIOPE	SLAP 3	SAX 3
A PIANO 4	A GUITAR 4	STRINGS 4	RICH BRASS	E ORGAN 4	CALLIOPE	SLAP 4	SAX 4
A PIANO 5	A GUITAR 5	JP. STRINGS	BRASTRINGS	E ORGAN 5	BELL PAD	SLAP 5	SAX 5
A PIANO 6		STRINGPAD1	METAL HIT	E ORGAN 6	SYNTH HARP	SLAP 6	FLUTE 1
A PIANO 7		STRINGPAD2		E ORGAN 7	SPECT BELL	SLAP 7	SHAKU 1
A PIANO 8				E ORGAN 8	PIZZAGOGO	SLAP 8	SHAKU 2
A PIANO 9				E ORGAN 9	BELL DRUM	SLAP 9	BREATH
A PIANO 10				R ORGAN 1	SPECTRUM 1	SLAP 10	
				R ORGAN 2	SPECTRUM 2	SLAP 11	
					N DANCE	SLAP 12	

TONE SELECT

A. PIANO · A. GUITAR · STRINGS · BRASS · E. ORGAN · D · SOUNDS · SLAP BASS · WINDS · CARD 1

VARIATION ▲ ▼

E. PIANO · E. GUITAR · CHOIR · TP/TRB · MALLETS · SYNTH WAVE · BASS · DRUMS · CARD 2

E PIANO 1	E GUITAR 1	CHOIR 1	SOFT TP 1	VIBE 1	PULSEWAVE1	AC. BASS	DRUMS
E PIANO 2	E GUITAR 2	CHOIR 2	SOFT TP 2	VIBE 2	PULSEWAVE2	FRETLESS 1	
E PIANO 3	E GUITAR 3	CHOIR 3	TP / TRB 1	VIBE 3	PULSEWAVE3	FRETLESS 2	
E PIANO 4	E GUITAR 4	CHOIR 4	TP / TRB 2	MARIMBA	SAW WAVE 1	FINGERED 1	
E. PIANO 5	HAEVY EG 1	SYN CHOIR	TP / TRB 3	BELL 1	SAW WAVE 2	FINGERED 2	
BRIGHT EP1	HAEVY EG 2	SYN VOX 1		BELL 2		PICKED 1	
BRIGHT EP2		SYN VOX 2		PIZZ		PICKED 2	
		BREATH VOX		METAL		SYN BASS 1	
				NAILS		SYN BASS 2	
						SYN BASS 3	
						SYN BASS 4	
						SYN BASS 5	
						SYN BASS 6	
						SYN BASS 7	
						SYN BASS 8	

* Si vous souhaitez d'avantage de détails sur les sonorités disponibles, référez-vous au chapitre Référence à la fin du mode d'emploi (voir page 70).

Ecoute des sonorités rythmiques

Avec un Tone de batterie (drums), une grande variété de sonorités rythmiques sera disponible, une pour chaque touche du clavier. Si vous désirez visualiser le nom de la sonorité rythmique affectée à une touche particulière, cela peut être fait en regardant l'affichage utilisé pour les réglages de sonorités rythmiques (voir page 37).

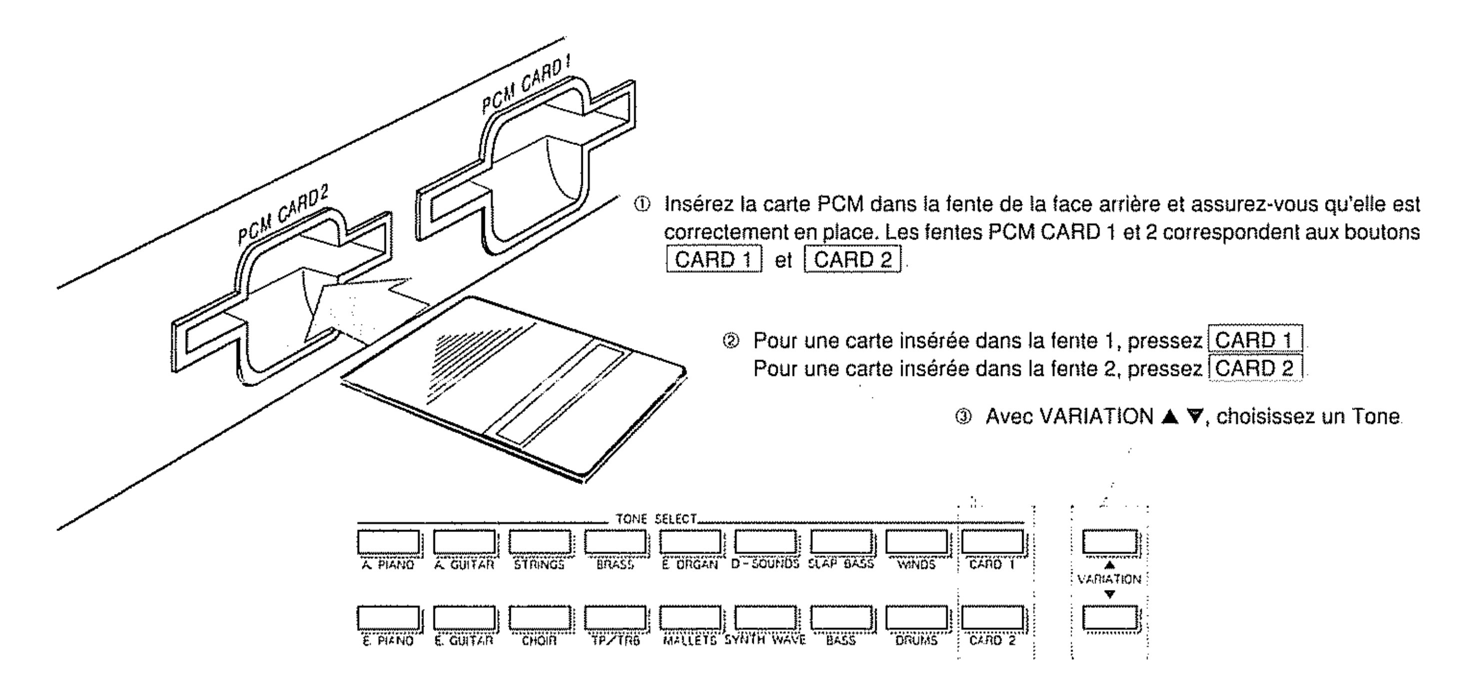
* Toutes les touches n'ont pas obligatoirement d'assignation de sonorité rythmique. Lorsque vous pressez une touche pour laquelle aucune sonorité n'est produite, c'est qu'aucun son ne lui est assigné. Dans de tels cas, OFF apparaîtra dans l'afficheur (voir page 74).

Sélection des sonorités (Tones) d'une carte PCM

En employant des cartes PCM optionnelles (Série SN-U01), vous pouvez augmenter le nombre de sonorités disponibles. Les cartes PCM disponibles à ce jour sont:

01	Orgue à tuyaux et clavecin	06	Vents d'orchestre
02	Percussions latines et effets	07	Guitares électriques
03	Sonorités ethniques	10	Batterie rock
04	Piano électro-acoustique	11	Effets sonores
05	Cordes d'orchestre	12	Sax et Trombone

* Si vous insérez une autre carte que celle spécifiée, "WRONG CARD" sera affiché et aucun son ne sera produit. Dans un tel cas, retirez immédiatement la carte, sinon il pourrait en résulter un mauvais fonctionnement.



* Chaque sonorité d'une carte PCM est numérotée. Quand VARIATION ▲ ▼ est utilisé pour choisir une sonorité, vous verrez défiler en ordre numérique les choix possibles.

* Parfois, après avoir ôté une carte et en avoir inséré une autre à la place, vous pouvez voir apparaître "– – – –" à la place du nom du Tone. Dans de tels cas, pressez VARIATION ▲ ▼, ou CARD 1 ou CARD 2 et rechoisissez le Tone.

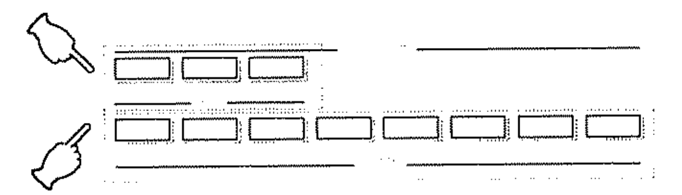
● Un point à retenir

Sur la carte PCM SN-U01-02 il y a un ensemble de percussions latines (LATIN 2). Si vous passez en mode Layer et combinez cette sonorité avec la sonorité interne de batterie (DRUMS) vous pourrez obtenir des sonorités de percussion sur pratiquement toutes les touches du clavier de si1 à do#7.

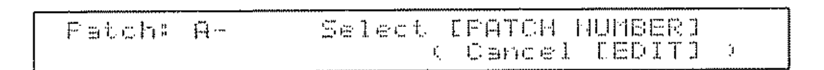
Changer les Patches

Jusqu'à présent, vous avez sélectionné les Tones et les avez combinés en pressant les boutons correspondants de la façade chaque fois que c'était nécessaire Par l'utilisation des Patches, toutefois, c'est un groupe entier de tels réglages qui peut être appelé instantanément Chaque Patch contient les réglages indiquant comment les Tones sont utilisés en combinaison, ainsi que d'autres réglages tels que ceux concernant les effets de clavier et les effets numériques
Une plus grande facilité peut être obtenue en préparant à l'avance tous les réglages de base nécessaires pour l'utilisation au cours du jeu et en les stockant dans les Patches Ainsi, à chaque fois que vous changerez de morceau, vous n'aurez qu'à sélectionner un nouveau Patch. Par contre, si vos besoins concernant les changements de Tones et mises en ou hors fonction des effets sont simples, il vous suffit probablement de presser les boutons de façade au cours du jeu.

Les Patches sont organisés en trois groupes (de A à C), chacun contenant 8 numéros (de 1 à 8), pour un total de 24 Patches possibles Vous pouvez accéder à un Patch en particulier en pressant en premier le bouton GROUP (groupe) approprié, puis le bouton NUMBER (numéro) correspondant. Quand vous désirez sélectionner un Patch du même groupe que le précédent, il vous suffit de presser le bouton NUMBER voulu.
Vous pouvez vouloir essayer les différents réglages déjà stockés dans les Patches

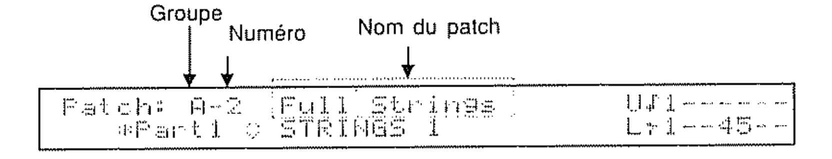


① Pressez un bouton GROUP pour sélectionner le groupe désiré.



* Lorsqu'un bouton GROUP est maintenu enfoncé, vous pouvez visualiser les noms des patches (7 caractères) pour les numéros de 1 à 8.

② Avec les boutons NUMBER, choisissez le numéro de Patch.
Si vous désirez quitter la sélection de Patch, pressez EDIT.



* Pour des informations sur la création de Patches, référez-vous à la Section II (page 23).

Concernant la source sonore RS – PCM

Le modèle 760 comprend une source sonore RS – PCM. RS – PCM signifie " Re-Synthesized Pulse Code Modulation" (ou modulation par impulsion codées resynthétisées) et c'est un procédé d'enregistrement numérique de formes d'ondes sonores. Les sons d'instruments de musique ne sont pas simplement enregistrés numériquement et utilisés tels quels mais sont modelés et resynthétisés à l'aide de la technologie de traitement du signal propre à Roland, de façon à obtenir le plus grand réalisme pour l'utiliser dans votre jeu.

Dans le modèle 760, les éléments fondamentaux constitutifs du son dans la source sonore RS – PCM sont appelés Tones. De tels Tones sont bien sûr suffisamment bons pour être utilisés seuls mais vous pouvez également facilement faire des changements de hauteur, de vibrato et modifier le volume pour correspondre à vos désirs.

Types de Tones et nombre de notes simultanément produisibles

Il existe 5 types de Tones qui sont chacun construits différemment de façon à obtenir les changements les plus souhaitables de timbre.

Si le Tone est composé d'une voix, un maximum de 30 notes peuvent être produites simultanément mais s'il est composé de 2 voix, seulement 15 notes pourront être produites au même instant. Dans le cas d'une combinaison multiple de Parties ou lorsque vous utilisez un séquenceur pour faire jouer l'appareil automatiquement, vous devez garder en mémoire le nombre de voix consommées par chaque Tone.

Type	Nombre de voix	Composition
Simple	1	Tone composé d'une seule voix
Commutation par la dynamique	1	Le passage d'une sonorité à l'autre est déclenché par le changement de dynamique
Mixage par la dynamique	2	La balance des deux sonorités dépend de la dynamique appliquée à la touche
Double	2	Combinaison de deux sonorités différentes
Désaccordé	2	Combinaison de deux sonorités légèrement désaccordées

Sonorités mélodiques et sonorités de batterie

Il existe deux types de sonorités de base: les Tones mélodiques et les Tones de batterie. Les sons mélodiques sont du type piano ou orgue; ceux de batterie, du type caisse claire ou cymbale. Dans le mode de Tone de batterie, chaque touche est assignée à un son de batterie différent. Les réglages pour les Tones de batterie sont différents de ceux des Tones mélodiques (référez-vous à "Réglages des Tones de batterie" page 37).

Limites supérieures de la tessiture

Avec certains Tones, aucun son ne sera produit au dessus d'une certaine limite. Cela est dû au fait que l'enregistrement/reconstruction du Tone est effectué sur la base de la tessiture originale de l'instrument acoustique. Lorsque vous jouez, il est vraisemblablement meilleur de garder à l'esprit les caractéristiques naturelles de l'instrument utilisé.

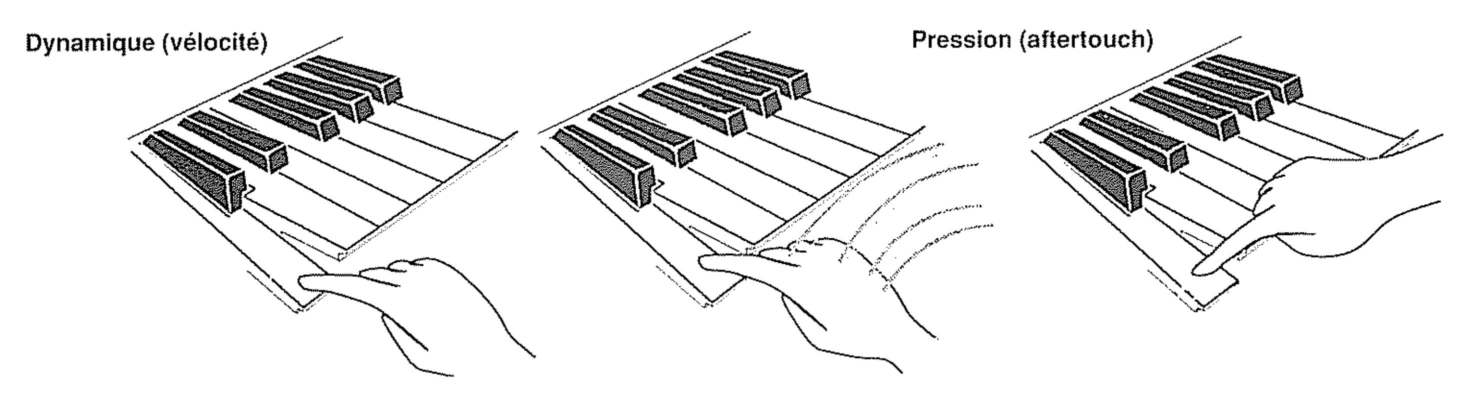
*Pour connaître le type de chaque tone, réferez-vous à la liste de Tones (voir page 70). Concernant les Tones des cartes PCM, référez-vous aux instructions fournies avec la carte PCM.

3 Utiliser les fonctions de jeu

Le modèle 760 est équipé de nombreuses fonctions qui améliorent ses capacités d'expression Ces fonctions de jeu sont expliquées dans ce chapitre. Pour des informations sur leurs réglages, lisez la section II (voir page 23)

Effets de clavier (dynamique/aftertouch)

La dynamique est représentée par les changements de volume obtenus suite à des différences de force d'enfoncement des touches Des changements de volume allant du pianissimo au fortissimo peuvent être obtenus De plus, la fonction aftertouch ou pression vous permet de tenir enfoncée une touche et de la presser fermement pour obtenir des changements de hauteur, de volume ou de vibrato.



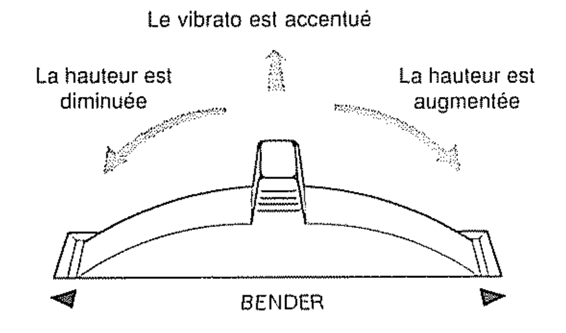
Jouez doucement pour obtenir un son faible

Jouez puissamment pour obtenir un son fort

Plus fort vous pressez ensuite la touche, plus intense est le changement obtenu

* La sensibilité à la dynamique (velocity en anglais) peut être réglée avec le paramètre Velocity (voir p. 35).
La façon dont les changements sont obtenus à l'aide de l'aftertouch est déterminée par les réglages d'Aftertouch Bend (voir p. 34), Aftertouch Sens pour le vibrato (voir p. 35), Aftertouch Sens pour le niveau ou Level (voir p. 35), et Arpeggio Aftertouch Sens (voir p. 44).

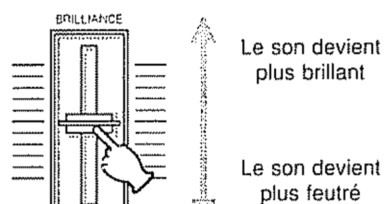
Levier Bender/ Modulation



Le levier Bender/Modulation peut être utilisé pour faire monter ou descendre la hauteur de la note ou pour ajouter un effet vibrato. Il peut être pratique pour exprimer les techniques typiques de guitare ou les nuances de souffle des sons de flûte.

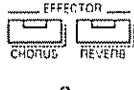
* L'intensité du changement de hauteur que l'on peut obtenir est déterminée par le paramètre Bender Range (voir p. 34), et la façon dont le vibrato est obtenu est réglée par le paramètre Mod Lever (voir p. 35).

Réglage du Tone avec la commande de Brillance



La couleur tonale générale peut être réglée en déplaçant vers le haut ou le bas la commande de brillance

Mise en/hors service des effets



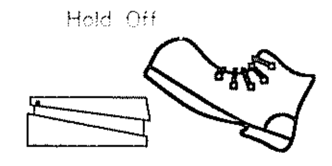


Le modèle 760 est équipé d'effets comprenant un Chorus qui ajoute ampleur et grosseur au son et une reverb qui apporte une ambiance donnant l'impression de jouer dans une grande salle. La mise en ou hors service des effets peut être réglée indépendamment pour chaque partie.
Pour utiliser un effet, choisissez la Partie (1 – 6) sur laquelle l'effet sera appliqué (Partie sélectionnée). Puis pressez [CHORUS] ou [REVERB] et l'indicateur s'allumera.

* La façon dont les effets sont appliqués se régle pour chaque Patch (voir p. 40).
* Quand le chorus est mis en fonction, le panoramique (localisation spatiale du son) pour cette partie sera automatiquement ramené en position centrale. Notez que l'effet chorus ne peut pas être appliqué aux sonorités de batterie.

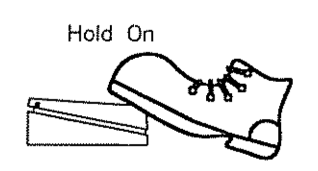
Utilisation d'une pédale de sustain (Hold)

Hold Off



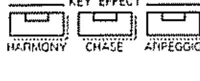
Si vous connectez une pédale commutateur optionnelle (DP-2R, etc.) à la prise PEDAL HOLD, les notes jouées peuvent être tenues aussi longtemps que vous presserez la pédale. Cette fonction est appelée sustain ou Hold et apporte un effet similaire à celui de la pédale de sustain (Damper) d'un piano. Le résultat obtenu lorsqu'on utilise la fonction Hold peut différer en fonction des effets de clavier utilisés.

Hold On



* Un réglage déterminant si les Tones Upper et Lower répondent à la fonction Hold peut être accompli pour chaque Patch (voir p. 45). Lorsqu'il est expédié de l'usine, l'instrument est réglé pour que le Tone Upper réponde à la fonction Hold.
* Lorsque des sons de batterie ou autres sons de type percussif et donc non tenus sont choisis, la fonction Hold ne sera pas efficace si vous pressez la pédale.

Choix des effets de clavier

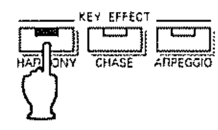




Les fonctions Harmony, Chase et Arpeggio (Arpégiateur) sont d'autres fonctions pratiques en cours de jeu apportées par le modèle 760. Mettez en service la fonction que vous désirez en pressant son bouton. Son indicateur s'allumera. L'effet obtenu variera en fonction des réglages des fonctions Split et Layer et du fait que la pédale de sustain (Hold) est utilisée ou non.

* Un seul effet de clavier peut être utilisé à la fois.

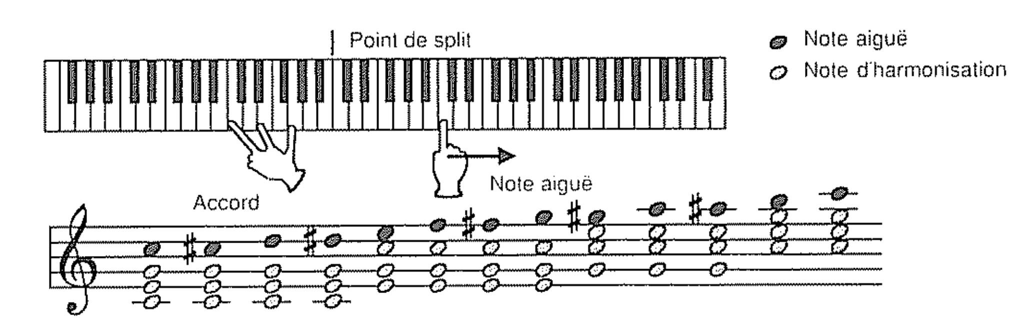
● Harmony



La fonction Harmony (avec le point de split sur la ligne de division du clavier) ajoute les notes de l'accord joué en section Lower aux notes jouées dans la section Upper en faisant les renversements nécessaires pour que la mélodie reste la note la plus aiguë. Vous pouvez ainsi harmoniser (ajouter des accords) aux mélodies que vous jouez dans la section Upper. Si vous ne jouez que dans la section Upper, seule une note sera entendu. Par conséquent, ceci est pratique pour un solo. Jouer quelque chose dans la section Lower uniquement ne produira par contre aucun son.

[Exemple]

Tout en maintenant enfoncé un accord de do majeur dans la section Lower si vous jouez une gamme chromatique depuis le do de la section Upper vous obtiendrez les résultats indiqués ci-dessous

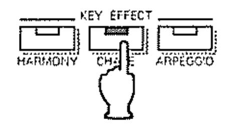


- Avec le mode de clavier réglé sur Split, la note la plus aiguë est entendue avec le son Upper tandis que les notes harmoniques utilisent le son Lower

[Utilisation de la pédale de sustain (Hold)]

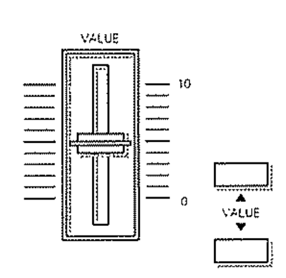
Si vous enfoncez la pédale Hold pendant qu'un accord est joué dans la section Lower, vous pouvez lâcher les touches de la section Lower et les notes de l'accord seront tenues. Vous pouvez alors jouer dans la section Upper et garder la pédale enfoncée pour conserver l'effet d'harmonisation. Lorsque vous changez d'accord, vous devez d'abord relâcher la pédale puis jouer le nouvel accord

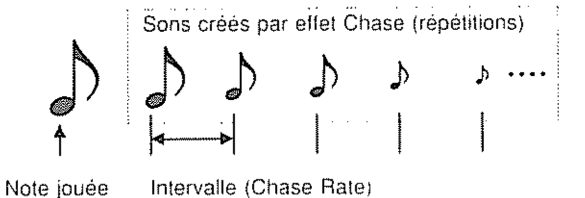
Chase



L'effet Chase est comparable à un écho avec le son qui se répète et disparaît progressivement. Selon les réglages faits, vous pouvez obtenir des effets similaires à un retard simple ou des effets intéressants où la hauteur change graduellement. L'intervalle entre les sons répétés (Chase Rate) peut être réglé même pendant le jeu en utilisant le curseur VALUE ou VALUE ▲ ▼

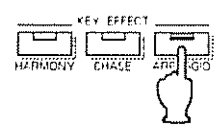
Réglage de l'intervalle (chase rate)





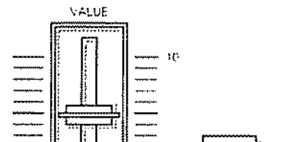
- En ce qui concerne les réglages de Chase, voir page 42
- Quand le mode de clavier est réglé sur Split, l'effet est obtenu pour ce qui est joué dans la section Upper.

Arpégiateur (arpeggio)



Vous pouvez obtenir un arpège d'accord en jouant simplement l'accord. Le motif utilisé par l'Arpégiateur peut être sélectionné. La vitesse de l'arpège (Arpeggio Rate) peut être réglée même en cours de jeu à l'aide du curseur VALUE ou de VALUE ▲ ▼. De plus, l'aftertouch peut être utilisé pour piloter la vitesse de l'Arpégiateur.

Régler la vitesse de l'arpégiateur

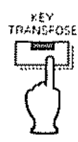


* En ce qui concerne les réglages de l'Arpégiateur, voir page 43
* Quand le mode de clavier est réglé sur Split, l'effet concerne uniquement les notes jouées dans la section Lower.

[Utilisation de la pédale Hold]

Si vous pressez la pédale Hold pendant qu'un accord est joué, l'arpège continuera à être produit sans que vous ayez besoin de maintenir enfoncées les notes de l'accord.
Lorsque vous changez d'accord, vous devez d'abord relâcher la pédale un instant puis jouer le nouvel accord.

Transposition (Key Transpose)



La transposition vous permet de décaler la tessiture du clavier par paliers d'un demi-ton. Cela vous permet de jouer dans certaines tonalités plus confortablement tout en maintenant une hauteur relative correcte.

Pressez [KEY TRANSPOSE] pour mettre cette fonction en service. L'indicateur du bouton s'allumera.

* Les réglages de transposition peuvent être faits individuellement pour chaque Patch (voir page 40).

Accord (Master Tune)

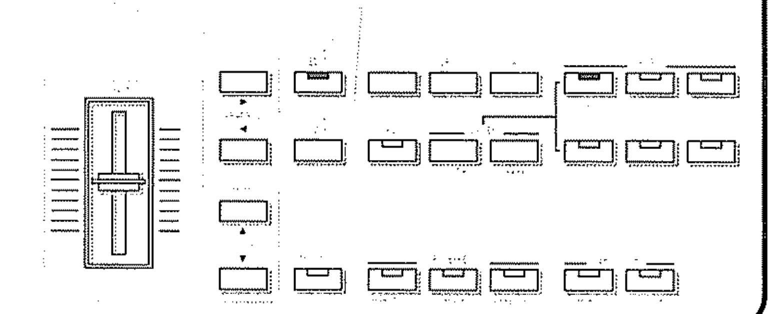
Si vous désirez faire correspondre la hauteur de cet instrument avec celle d'un autre, vous devez l'accorder comme suit: ce réglage sera mémorisé même après extinction de l'appareil.

① Pressez [TUNE].
L'indicateur [EDIT] s'allumera et la fréquence du la médian (la 4 ou A 4) sera affichée

```
Master Tune
          440.0Hz
```

③ Pressez [TUNE] ou [EDIT] pour retourner au mode de jeu.

② Accomplissez l'accord.
Plage de réglage: 427,4 à 452,9 Hz
(Par paliers de 0,1Hz)



Section II

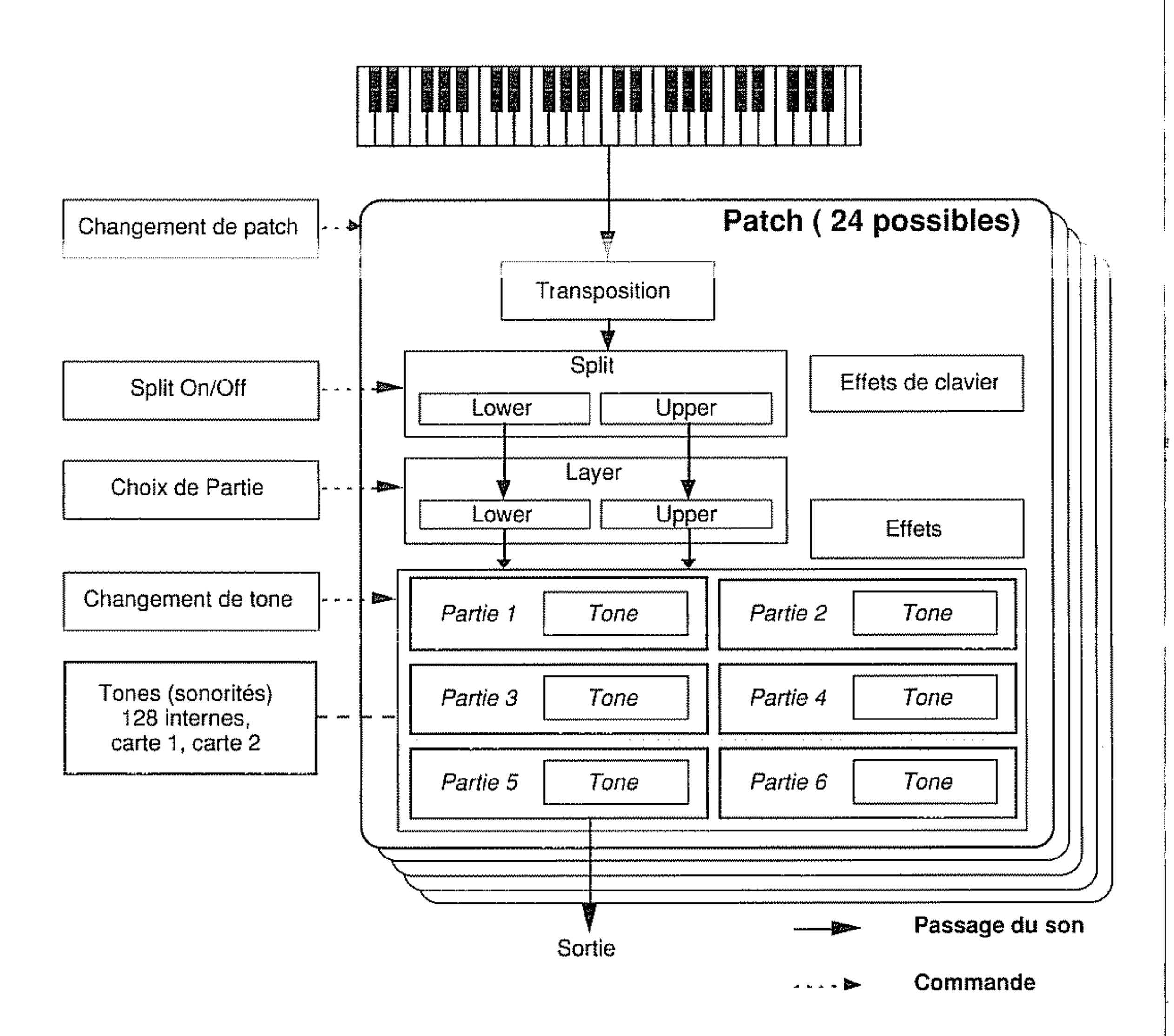
CHANGER LES REGLAGES

1 Avant de changer les réglages

D'abord, avant de changer tout réglage, les informations suivantes doivent être lues pour que vous ayez une bonne compréhension de la façon dont sont organisés les sons dans le modèle 760.

1. Organisation du modèle 760

Circulation du son et ses commandes



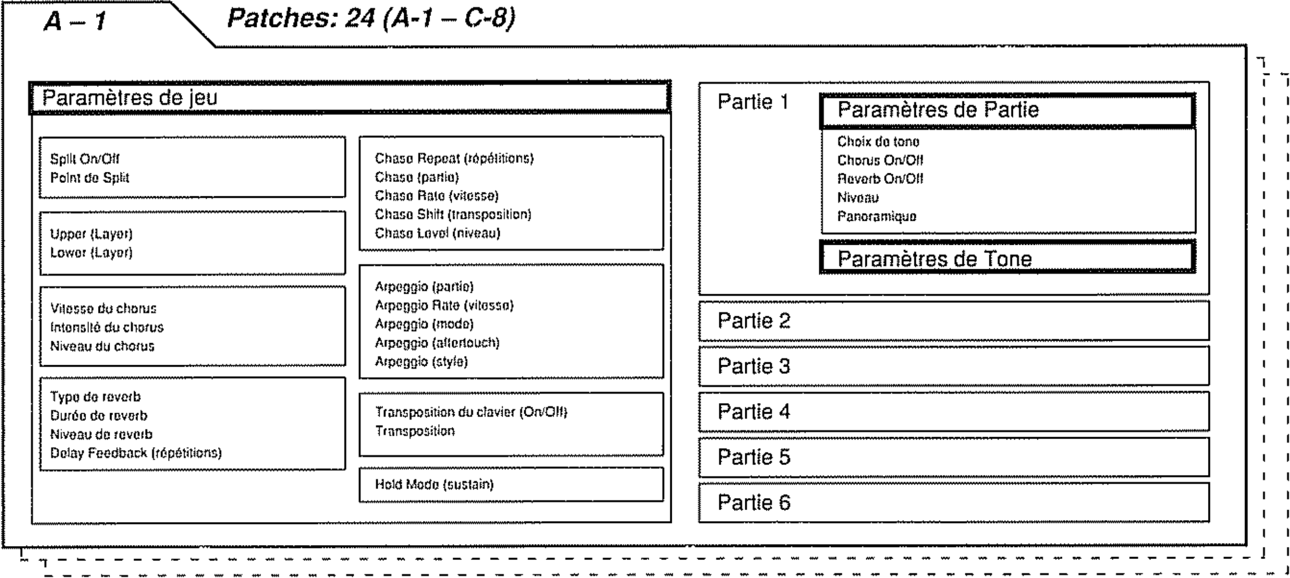
Dans le modèle 760 existent 6 Parties, et à chacune d'entre elles est assignée une sonorité ou Tone. Ces Parties peuvent être combinées et jouées. Le clavier peut aussi être divisé en section Upper et Lower en utilisant la fonction Split. Lorsque le split est en fonction, des sons différents peuvent être joués par les sections Upper et Lower. Lorsqu'il est hors fonction, seul le son utilisé par la section Upper sera entendu sur tout le clavier.

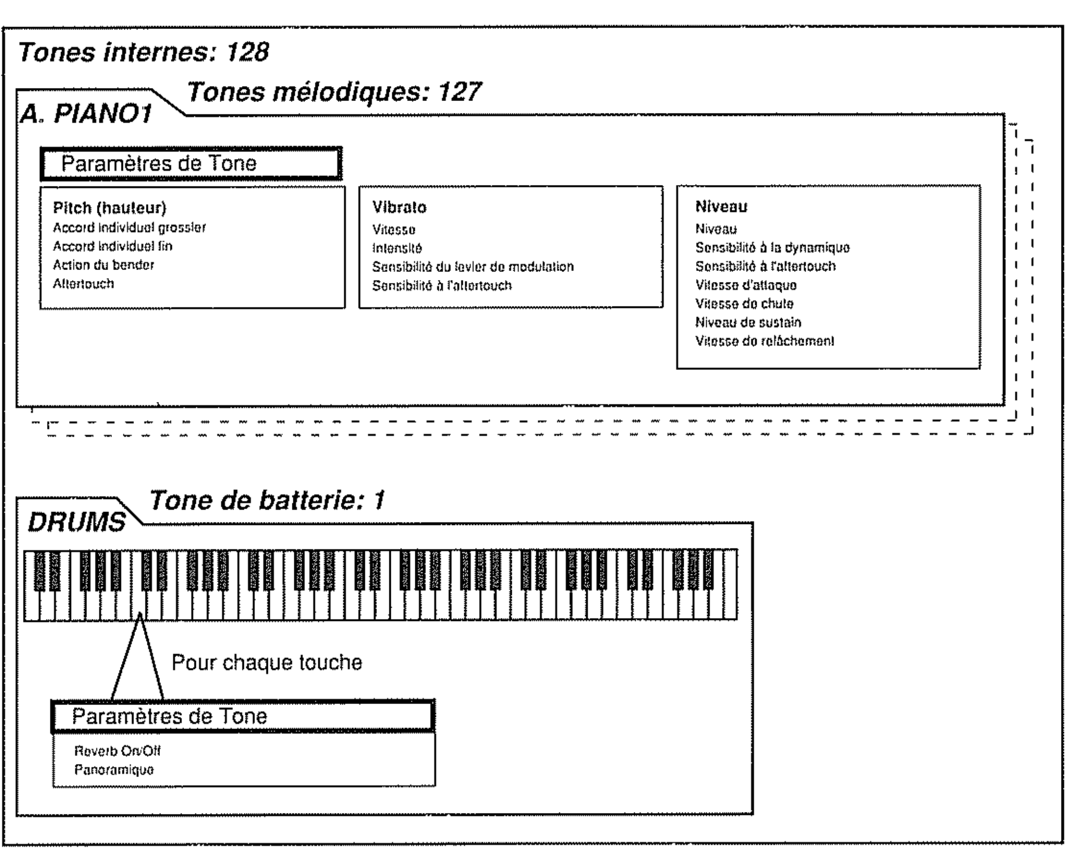
Utiliser les effets de clavier et les effets numériques peut mettre votre jeu en valeur.

Un ensemble complet de réglages de toutes ces fonctions peut être stocké dans ce que l'on appelle un Patch. Simplement, sélectionnez le patch désiré pour accéder à tous les réglages faits précédemment.

Paramètres

Les différentes caractéristiques concernées dans l'accomplissement des réglages sont appelées paramètres. Les paramètres disponibles dans le modèle 760 sont les suivants:





Autres paramètres

Paramètres MIDI
Accord

Paramètres de jeu

Ces paramètres comprennent les fonctions Split, Layer et les effets de clavier Ces fonctions, avec les effets de chorus et reverb, déterminent comment l'appareil se comportera.

Paramètres de Parties

Ces paramètres sont ceux qui concernent chaque Partie Pour chaque Partie, des réglages peuvent être faits concernant le choix du son (Tone), la mise en ou hors service des effets, le panoramique (localisation stéréo du son) et le niveau (level). Lorsqu'un Tone de batterie est assigné à une Partie, les réglages de reverb (on/off), de niveau et de panoramique peuvent être faits.

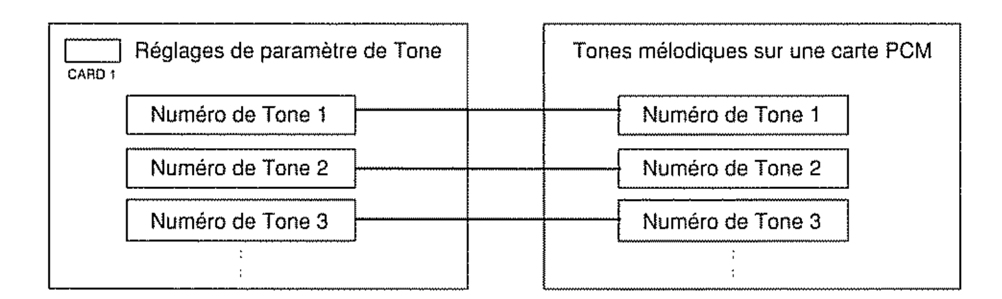
Paramètres de Tone

Ces paramètres, qui incluent la hauteur (pitch), le vibrato et le niveau, déterminent comment les tones mélodiques seront entendus. Avec les Tones de batterie, les réglages pour la reverb (on/off), et le panoramique peuvent être faits individuellement pour chaque son (touche) Tous les réglages faits pour les paramètres de Tone sont automatiquement stockés.

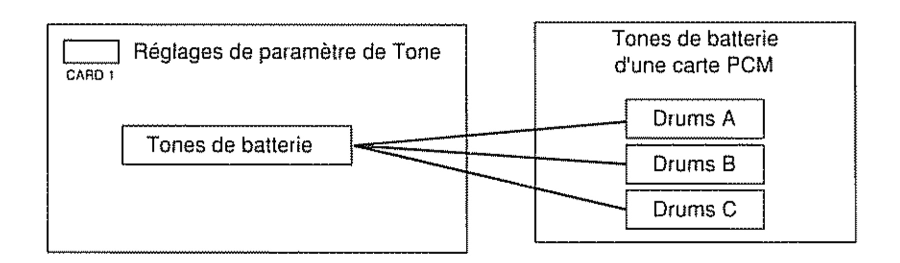
Tones de carte PCM

Les paramètres de Tone qui modifient les Tones internes peuvent aussi modifier les Tones d'une carte PCM. Toutefois les réglages de paramètres pour chaque Tone d'une carte PCM sont stockés dans l'appareil et non pas dans la carte PCM elle-même
Une carte PCM peut contenir à la fois des Tones mélodiques et des Tones de batterie. Encore une fois, les paramètres spécifiques s'appliquent à chaque type de Tone.

Les réglages de paramètres des Tones mélodiques sont stockés par ordre numérique, correspondant au numéro de Tone (exemple: Carte n°1, Tone 5). Par conséquent, quelle que soit la carte que vous insérez dans une fente, elle utilisera les mêmes réglages et dans le même ordre
Cela implique que si vous désirez utiliser une carte différente, vous devrez alors initialiser les réglages de Tone.



Pour les Tones de batterie, un ensemble de réglages pour chaque bouton [CARD 1] et [CARD 2] peut être fait Alors que les mêmes réglages peuvent être utilisés sans problème quelle que soit la carte utilisée, vous devrez ré-initialiser les réglages des Tones de batterie si vous changez de carte. De plus, si la carte que vous utilisez contient plus d'un Tone de batterie, les réglages utilisés seront les mêmes quel que soit le Tone sélectionné.



Autres paramètres

Ces paramètres déterminent comment les messages MIDI sont interprétés, ainsi que l'accord général. Les réglages doivent être faits pour correspondre aux circonstances de jeu quand l'appareil est utilisé en combinaison avec d'autres appareils MIDI. Les changements apportés aux réglages des paramètres MIDI, exception faite de quelques rares paramètres, sont automatiquement stockés en mémoire interne. Pour plus de détails, référez-vous aux réglages MIDI (voir page 54).

* Tout changement effectué sur les réglages des paramètres de jeu et de Parties sont stockés de façon provisoire, et seront conservés même après extinction de l'appareil. Toutefois, si un autre Patch est sélectionné, les réglages changeront pour refléter le nouveau Patch sélectionné; tout changement de réglage provisoire sera perdu. Lorsque vous désirez conserver un ensemble de réglages que vous avez fait, vous devez le stocker en utilisant la procédure d'écriture (voir page 29).

Patches

Un ensemble complet de réglages incluant ceux de paramètre de jeu et de Parties, ainsi que les réglages pour chaque Tone assigné à chaque Partie, peut être stocké en unités appelées "Patches". Jusqu'à 24 Patches peuvent être stockés. Les exemples ci-dessous sont représentatifs de la façon dont les Patches peuvent être utilisés. Vous pourrez ainsi créer une grande quantité de Patches pour différentes applications.

● Changements rapides de son durant le jeu

Si vous préparez à l'avance l'assignation des sonorités (Tones) aux Parties de l'appareil dans l'ordre dans lequel vous les utiliserez, vous pouvez changer rapidement de sonorité en changeant simplement de Partie. Cette méthode est particulièrement pratique lorsque vous utilisez de nombreux sons venant d'une carte PCM, autrement vous serez obligé de pressez VARIATION ▲ ▼ plusieurs fois pour effectuer la sélection.

● Commuter entre les différentes variations d'un même Tone

Chaque Patch peut stocker les Tones et les réglages assignés à chaque Partie.
Il est possible de stocker différentes versions d'un même Tone de base. Par exemple, stockons le Tone A. PIANO 1 dans plusieurs Patches avec des réglages de paramètres de Tone différents pour chaque Partie, ce qui vous permet de sélectionner une variation de Tone en appelant le Patch approprié. La même chose peut être faite pour les Tones de batterie

● Changer les réglages des effets

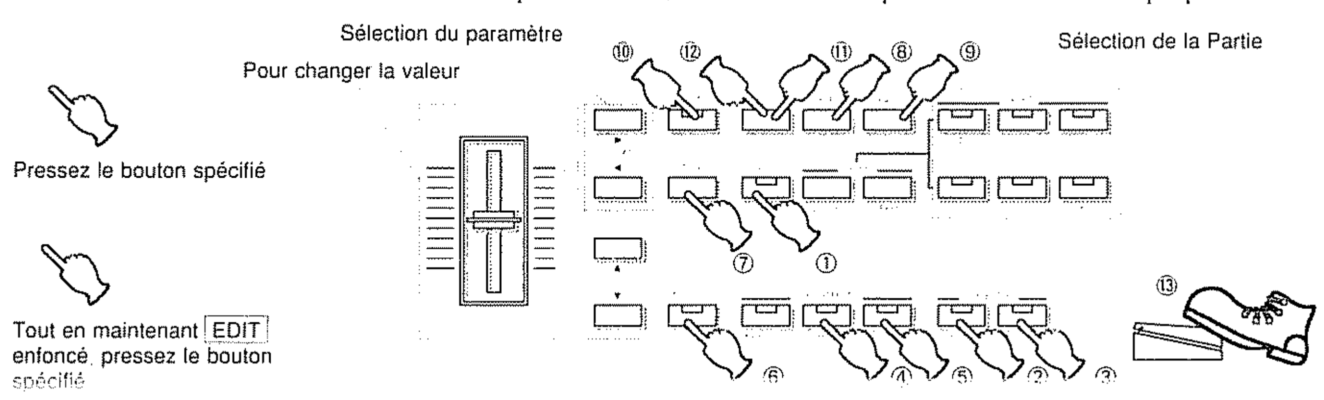
Même si la même sonorité est utilisée, vous pouvez obtenir de grands changements de son simplement en changeant les réglages d'effets. Si vous stockez dans les Patches les réglages d'effets les plus appropriés à vos morceaux, vous pouvez obtenir ces effets en changeant simplement de Patch. Vous pouvez également essayer d'inclure des réglages pour les effets de clavier ou la transposition.

● Création de son à l'aide de combinaison de Tones

Les Patches peuvent aussi contenir de nouveaux sons obtenus en utilisant les fonctions Split ou Layer. Il est possible, par exemple, de choisir deux sonorités de la famille des cordes, de les combiner et de les désaccorder légèrement. Le son résultant, "plus gros", pourra être stocké dans un Patch

2. Procédures de base pour effectuer les changements

Les étapes des procédures pour effectuer les changements de différents paramètres sont indiquées ci-dessous. Pour plus de détails, référez-vous aux explications concernant chaque paramètre.



Réglage pour les fonctions de jeu		Choix de l'Item (mode de jeu → mode Edit)	Changement de valeur
Split On/Off		Les changements de réglages peuvent être faits en cours de jeu, indépendamment du statut des autres paramètres	Pressez [SPLIT]
Upper Layer			Tout en maintenant enfoncé [UPPER], pressez PART [1] – [6]
Lower Layer			Tout en maintenant enfoncé [LOWER], pressez PART [1] – [6]
Choix des effets de clavier			[HARMONY], [CHASE], [ARPEGGIO].
Transposition On/Off			Pressez [KEY TRANSPOSE]
Point de split	(1)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [SPLIT]	Le paramètre est sélectionné (seuls ceux marqués d'un ♥) avec PARAMETER ◀ ▶ La valeur est changée avec le curseur VALUE, ou VALUE ▲ ▼
Chorus	♥ (2)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [CHORUS]	
Reverb	♥ (3)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [REVERB]	
Chase	♥ (4)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [CHASE]	
Arpégiateur	♥ (5)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [ARPEGGIO]	
Transposition	(6)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [KEY TRANSP.]	
Mode Hold (sustain)	(13)	Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez le comm. péd.	
Accord	(7)	Pressez [TUNE]	
Nom du patch	♥	Enregistré pendant la procédure d'écriture	

Réglage pour chaque Partie		Sélection de la Partie	Choix de l'Item (mode de jeu → mode Edit)	Changement de valeur
Choix du Tone		PART [1] – [6]	Les changements de réglages peuvent être faits en cours de jeu, indépendamment du statut des autres items	GROUP A – C , NUMBER 1 – 8
Chorus On/Off				Pressez [CHORUS]
Reverb On/Off				Pressez [REVERB]
Niveau (level)	(8)		Pressez [LEVEL]	Le paramètre est sélectionné (seuls ceux marqués d'un ♥) avec PARAMETER ◀ ▶ La valeur est changée avec le curseur VALUE, ou VALUE ▲ ▼.
Panoramique	(9)		Pressez [PAN]	
Tone	(10)		Pressez [EDIT]	

Réglage pour le MIDI		Sélection de la Partie	Choix de l'Item (mode de jeu → mode Edit)	Changement de valeur
Mode de réception Canal MIDI	♥ (11)	PART [1] – [6]	Pressez [MIDI]	Le paramètre est sélectionné (seuls ceux marqués d'un ♥) avec PARAMETER ◀ ▶ La valeur est changée avec le curseur VALUE, ou VALUE ▲ ▼.
Autre MIDI	♥ (12)		Tout en maintenant enfoncé [EDIT], pressez [SPLIT]	

Les fonctions qui sont indiquées avec le signe ♥ ont plusieurs paramètres qui sont sélectionnés en utilisant les boutons PARAMETER ◀ ▶.

Quelques paramètres, pour lesquels vous pouvez vouloir faire des réglages, sont répartis sur plus d'une "page" d'écran. Dans de tels cas, les symboles ci-dessous apparaîtront.

```
 Pitch                 Part1^A.PIANO 1        A-1
< Bender Range:02       After Bend: 00          >
```

Pressez PARAMETER ◀ pour vous déplacer vers la page précédente

Pressez PARAMETER ▶ pour vous déplacer vers la page suivante.

Lorsque vous effectuez des réglages, l'indicateur EDIT s'allume. Pour retourner au mode de jeu, pressez la touche EDIT. Depuis le niveau auquel les réglages sont faits pour l'accord général, le canal MIDI, le niveau et le panoramique d'une Partie, le bouton correspondant peut être pressé une seconde fois pour retourner au mode de jeu.

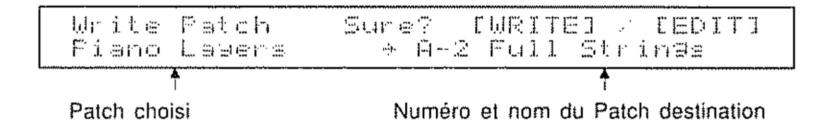
Comment stocker les Patches (procédure d'écriture)

Lorsque vous désirez garder en mémoire les changements de réglages accomplis et les stocker en tant que Patch, suivez la procédure d'écriture ci-dessous. Elle stocke les réglages actuels dans l'emplacement mémoire d'un des Patches (bouton USER PATCH).
Il n'est pas nécessaire d'accomplir la procédure d'écriture pour chaque changement de paramètre. Tous les changements accomplis pourront être stockés en une fois lors de la procédure d'écriture.

① Tout en maintenant enfoncé WRITE, pressez un des boutons GROUP pour obtenir l'affichage d'écriture.

```
Write Patch: A-      Select[PATCH NUMBER]
                      < Cancel [EDIT] >
```

② A l'aide des boutons GROUP et NUMBER, choisissez le Patch destination de l'écriture. Une fois que le nombre a été choisi, vous obtenez l'affichage dans lequel le Patch peut être nommé. Si vous ne désirez pas changer le nom du Patch, passez à l'étape ④.



Patch choisi

Numéro et nom du Patch destination

* Lorsque le bouton GROUP est maintenu enfoncé, vous pouvez visualiser le nom des Patches (7 caractères) pour les numéros de 1 à 8.

③ Lorsque vous désirez changer le nom du Patch, utilisez PARAMETER ◀ ▶ pour déplacer le curseur qui clignote sur le caractère que vous désirez changer. Puis utilisez le curseur VALUE ou VALUE ▲ ▼ pour sélectionner le caractère désiré.

* Même après le changement de nom, vous pouvez resélectionner le Patch destination.

④ Pressez WRITE et le Patch sera alors enregistré dans un emplacement spécifique. Pour quitter la procédure, pressez EDIT.

Une fois la procédure terminée, ce qui suit apparaît. Vous pouvez retourner à l'affichage original.

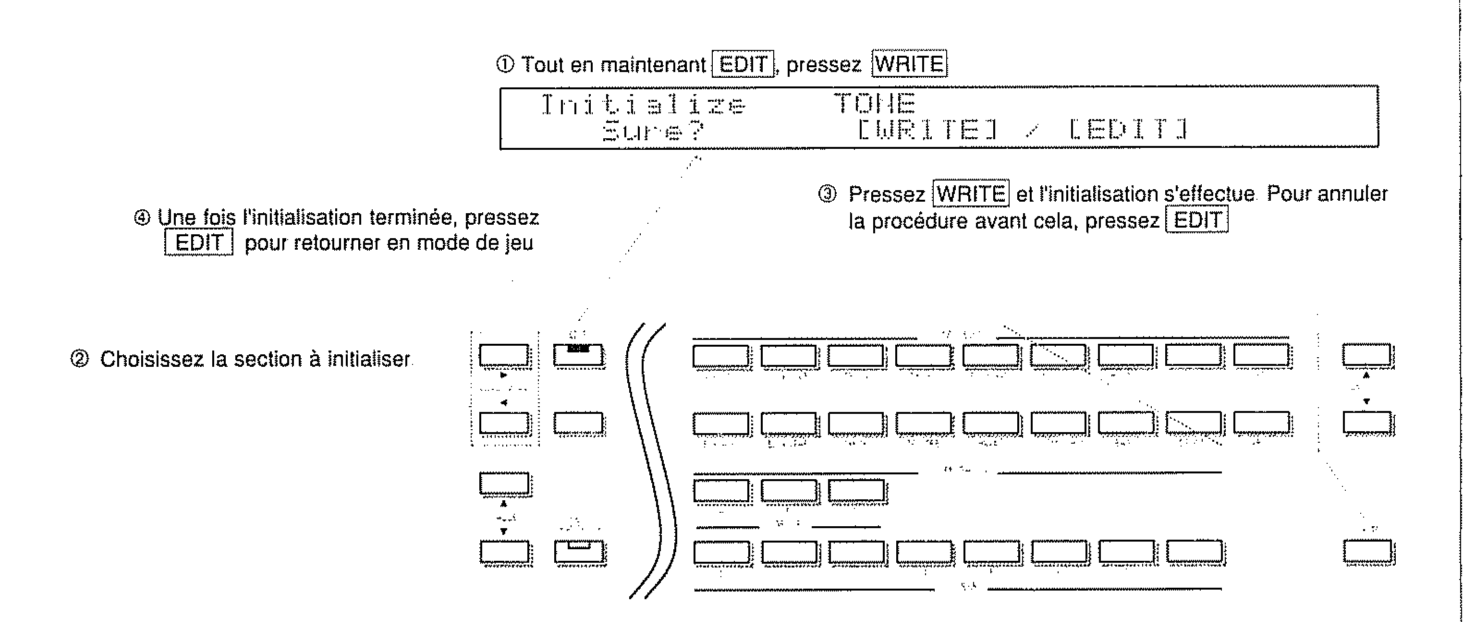
```
Write User Patch
        A-2            Completed
```

Ramener l'appareil à ses réglages d'usine (initialisation)

Lorsque des réglages concernant les Patches ou les Tones ont été modifiés et lorsque vous désirez les ramener à leur valeur d'origine telle qu'à la sortie d'usine, vous devez accomplir ce qui s'appelle l'initialisation. Vous pouvez vouloir initialiser les réglages lorsque vous n'obtenez plus les sons que vous désirez en raison de nombreux changements apportés à ceux ci. De même, si vous avez accompli des changements de réglage alors que vous utilisiez une carte PCM, et si vous changez de carte, les sonorités peuvent ne pas être produites comme elles le devraient. Dans de tels cas, vous pouvez accomplir l'initialisation pour ramener tous les réglages à leur valeur originale. Soyez cependant avertis que par l'initialisation, tous les changements de réglage que vous aurez accomplis seront perdus, aussi cette procédure ne doit elle être utilisée que si vous êtes sûrs de ne rien vouloir conserver.

L'initialisation peut être accomplie partiellement comme indiqué ci-dessous. L'initialisation peut donc ne concerner qu'une partie de l'appareil.

TONE	Initialisation du Tone sélectionné pour la Partie utilisée. (hauteur [pitch], vibrato, niveau [level])
INT	Initialisation de tous les Tones internes (les 128). (hauteur [pitch], vibrato, niveau [level])
CARD 1, 2	Initialisation de tous les Tones de CARD 1 (ou CARD 2). (hauteur [pitch], vibrato, niveau [level])
PATCH A-1...C-8	Initialisation du Patch sélectionné. (Tones, Parties, paramètres de jeu)
All	Initialisation de tout ce qui est contenu en mémoire interne. (Tones, Patches, paramètres MIDI, accord général)



* Même après la procédure d'initialisation, le modèle 760 peut ne pas vous donner les réglages initialisés. Dans ce cas, resélectionnez un Tone si TONE/INT/CARD 1 ou 2 a été initialisé et resélectionnez un Patch si un Patch A-1 à C-8 a été initialisé.

2 Comment faire les changements

En lisant ce qui suit, vous pouvez accomplir si vous le désirez des changements dans les paramètres et créer un Patch. Il n'est pas nécessaire de changer tous les paramètres, mais uniquement ceux que vous voulez modifier. Une fois les changements accomplis, ils peuvent être stockés sous forme de Patch en suivant la procédure d'écriture expliquée précédemment.

1. Réglages des Parties

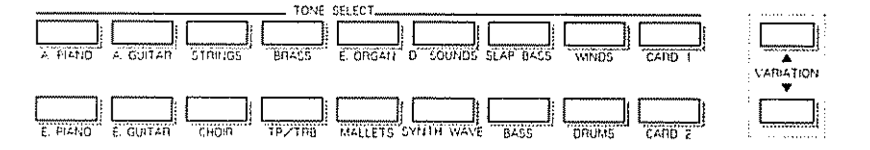
Les réglages du tableau suivant peuvent être faits pour chaque Partie. Choisissez la Partie que vous désirez changer (la Partie sélectionnée) en pressant un bouton PART ([1] – [6]). L'indicateur s'allumera et elle deviendra la Partie sélectionnée. Elle est indiquée dans l'afficheur par une "*" qui apparaît à la place du numéro.

Vous devez, tout d'abord, confirmer quelle Partie est sélectionnée avant d'effectuer des changements.

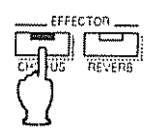
Paramètre	Valeur
Sélection du tone	— — — — — —
Chorus On/Off	On, Off
Reverb On/Off	On, Off
Niveau (Level)	0 ... 100
Panoramique	L | . | . | R, RND

● Choix des Tones

Le choix est fait avec les boutons TONE SELECT et VARIATION ▲ ▼.



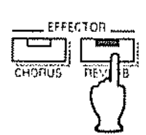
● Chorus On/Off



Pressez [CHORUS] pour mettre l'effet en fonction (l'indicateur s'allume).

- La façon dont le chorus agit est commune à toutes les Parties (voir page 40).
- Le panoramique des Parties auxquelles le chorus est affecté est automatiquement réglé en position centrale quand le chorus est en fonction.
- Le chorus ne peut pas être utilisé avec une sonorité de batterie.

● Reverb On/Off

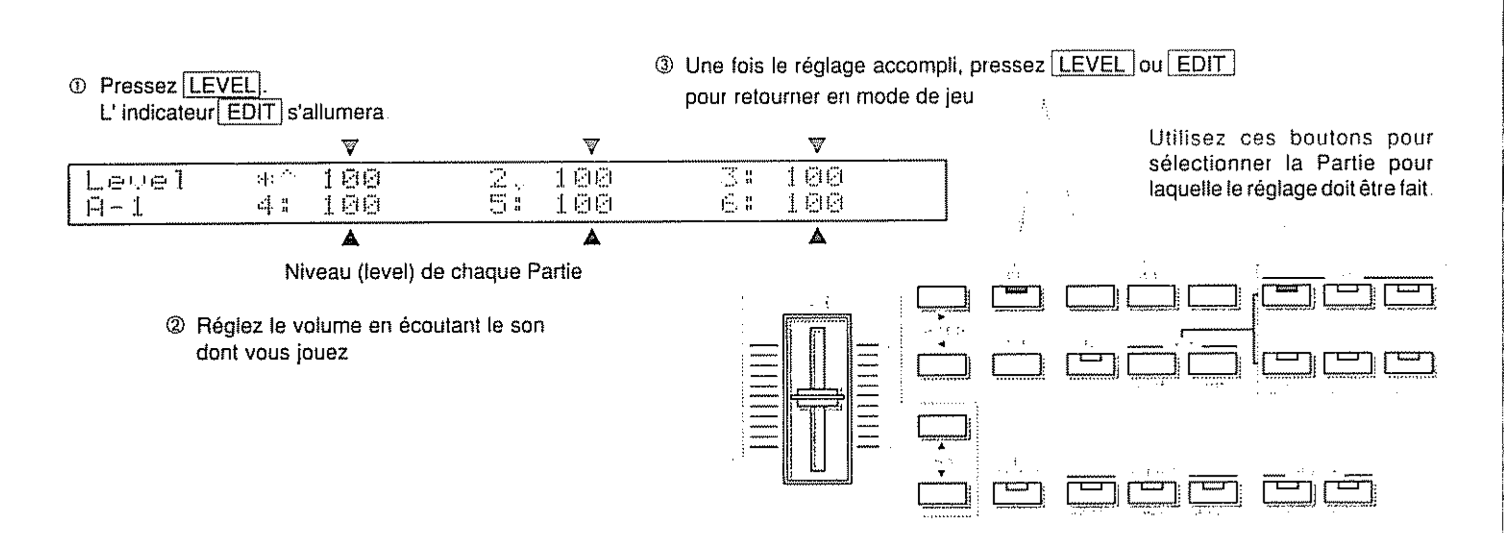


Pressez [REVERB] pour mettre l'effet en fonction (l'indicateur s'allume).

- La façon dont la reverb agit est commune à toutes les Parties (voir page 41).
- Avec les sonorités de batterie, un réglage On/Off de reverb peut être fait indépendamment pour chaque touche (donc pour chaque sonorité de la batterie) (voir page 37)
  Quand la reverb est mise "Off" pour une Partie, la reverb ne pourra pas être obtenue quels que soient les réglages faits pour chaque touche. Quand la reverb est mise "On" pour la Partie, l'effet reverb sera obtenu en accord avec les réglages accomplis pour chaque touche.

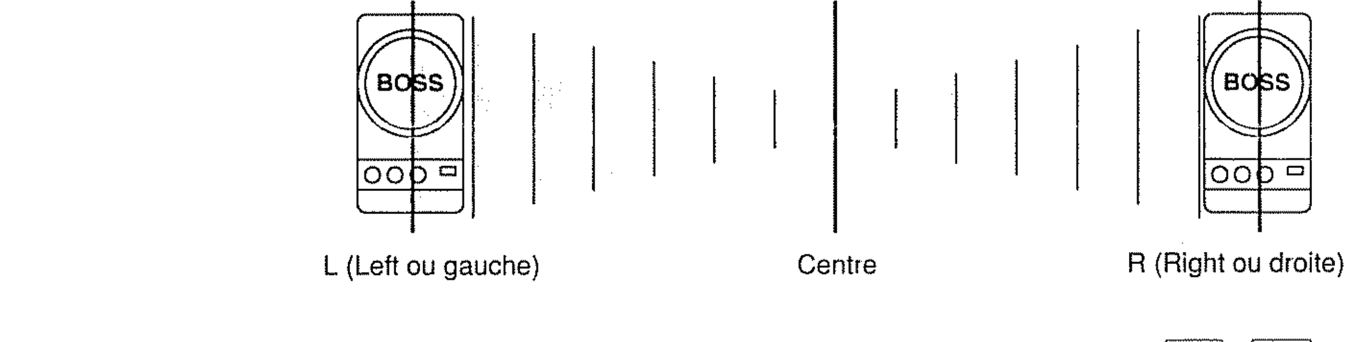
● Réglage du niveau (level): 0...100

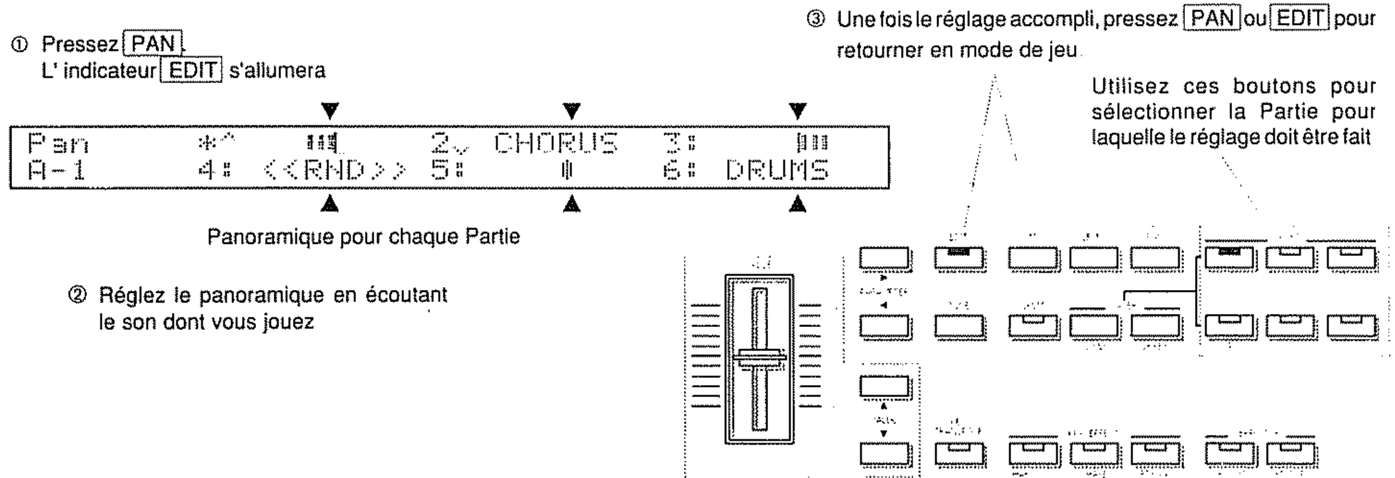
Ceci règle le volume de chaque Partie.



● Changer le panoramique (localisation spatiale du son): L / ... / ... / R, RND

Le panoramique détermine la localisation de l'image sonore obtenue lorsque la sortie s'accomplit en stéréo. 15 positions différentes (en plus de RND) sont possibles. En position RND (Random ou aléatoire), l'orientation changera de façon aléatoire lorsque l'on joue au clavier.





* Si vous pressez [PAN] alors que le chorus de la Partie est "On", **CHORUS** sera affiché et aucun changement de réglage ne pourra être accompli. Avant de faire des changements de panoramique, le chorus doit être réglé sur "Off".
* Il n'est pas possible de changer le panoramique si une sonorité de batterie est appliquée à la Partie. Pour changer les réglages de panoramique individuels des sons rythmiques, voir page 37.

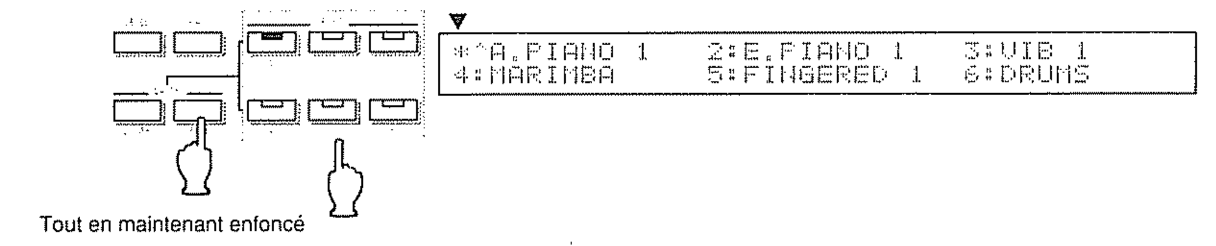
2. Réglage des Tones (sons)

Des changements peuvent être apportés aux paramètres d'un Tone après avoir en premier sélectionné le Tone dans la Partie actuellement utilisée.

Paramètre			Valeur
Pitch (hauteur)	Coarse (accord grossier)		–24 ... +24
	Fine (accord fin)		–50 ... +50
	Bender Range		0 ... 12
	Aftertouch Bend		–36, –24, –12 ... +12
Vibrato	Rate (vitesse)		0 ... 100
	Depth (intensité)		0 ... 100
	Mod Lever (levier de modul.)		0 ... 100
	Aftertouch (pression)		0 ... 100
Level (niveau)	Level (niveau)		0 ... 100
	Velocity (dynamique)		–10 ... +10
	Aftertouch (pression)		–10 ... +10
	Enveloppe	Vitesse d'attaque	–10 ... +10
		Vitesse de chute	–10 ... +10
		Niv. de maintien	–10 ... +10
		Vit. relâchement	–10 ... +10

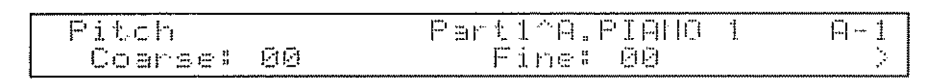
Pour simplifier la procédure, éditez un Tone à la fois. L'appareil doit aussi être réglé pour que seule la Partie sélectionnée produise un son.

[Exemple] Pour changer le Tone de la première Partie (A. PIANO 1):



Puis, faites les changements de réglage pour le Tone sélectionné. Si c'est un Tone de batterie qui doit être changé, référez-vous à "Réglages des sonorités de batterie" (page 37).

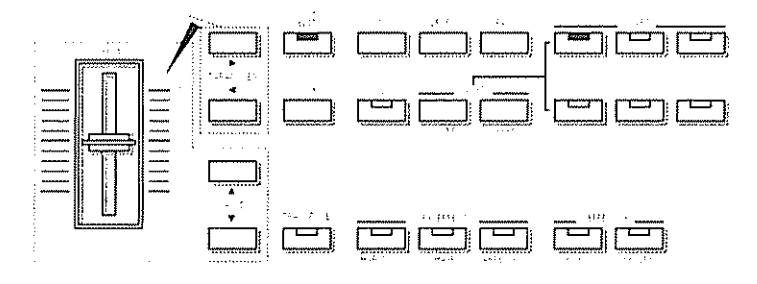
① Pressez EDIT.
(L' indicateur s'allumera).



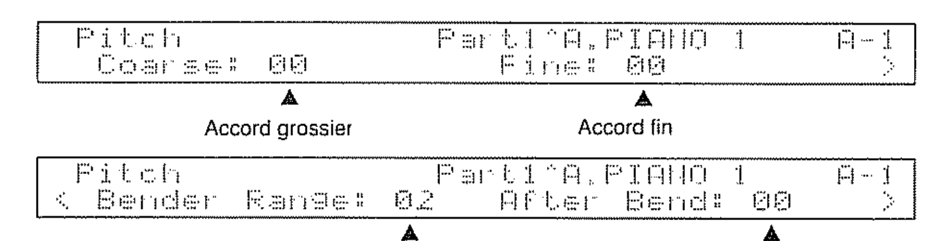
④ Une fois les réglages terminés, pressez EDIT pour retourner en mode de jeu

② Sélectionnez le paramètre.

③ Modifiez les valeurs des différents paramètres tout en écoutant le son dont vous jouez.



Modifier la hauteur (Pitch)



● Pitch Coarse: –24...+24 (par paliers d'un demi-ton; ± 2 octaves)

Permet le réglage de la hauteur de base des sonorités par paliers d'un demi-ton. Peut être employé lorsque vous désirez faire correspondre la hauteur de la sonorité utilisée simultanément en mode split ou pour grossir des sons en décalant leur hauteur lorsque vous les utilisez en mode dual. De plus, il peut être utilisé pour jouer dans une tonalité particulière. Par exemple, lorsqu'une trompette en si bémol doit être jouée, il peut être pratique de régler ce paramètre à –2 apportant ainsi une transposition naturelle.

● Pitch Fine: –50...+50 (approx. ± 50 centièmes)

Permet le réglage fin de la hauteur de base des Tones. Pratique pour faire correspondre la hauteur des Tones entre les Parties ou pour grossir un son en décalant légèrement deux sonorités jouées simultanément (d'environ 3 centièmes).

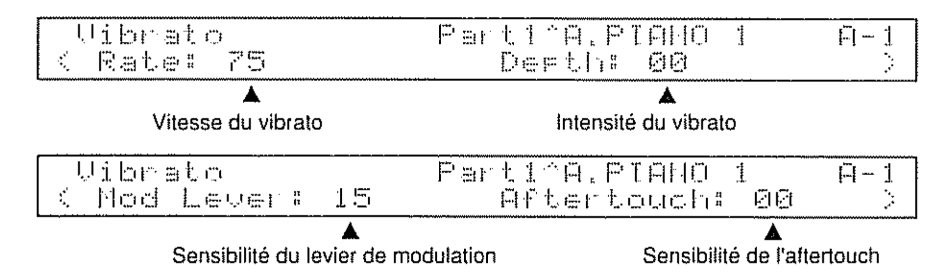
● Bender Range: 0...12 (par paliers d'un demi-ton; 1 octave)

Détermine la variation de hauteur obtenue lorsque le bender est incliné à l'extrême.

● After Bend: –36, –24, –12, ... +12 (–3, –2, –1... +1 octave)

Règle le changement obtenu lorsque l'aftertouch est utilisé pour changer la hauteur (Pitch). La valeur représente le changement obtenu lorsqu'une touche est pressée avec une force maximum. Réglé à –36 ou –24, vous pouvez obtenir un effet similaire à celui du levier de vibrato d'une guitare.

Changer l'effet vibrato



● Rate: 0...100

Règle la vitesse du cycle du vibrato. Plus haute est la valeur, plus rapide devient le cycle.

● Depth: 0...100

Règle la profondeur du vibrato obtenu lorsque le clavier est joué. Plus haute est la valeur, plus profond devient le vibrato.

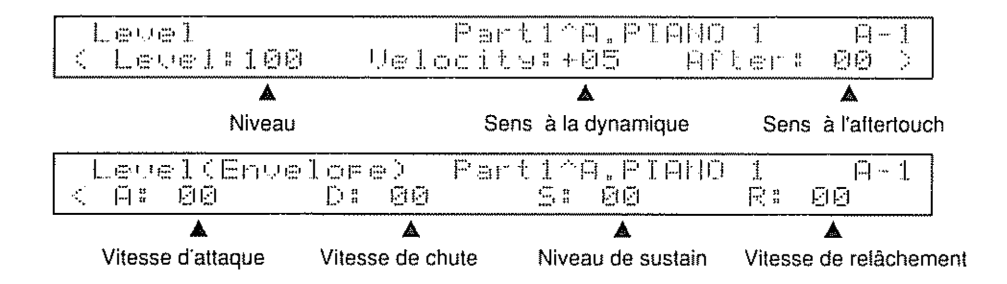
● Mod Lever: 0...100

Règle la sensibilité de réaction au levier de modulation lorsqu'il est utilisé pour contrôler le vibrato. Plus haute est la valeur, plus profond deviendra le vibrato obtenu lorsque le levier est poussé.

● Aftertouch: 0...100

Règle la sensibilité obtenue quand l'aftertouch est utilisé pour contrôler la profondeur du vibrato. Plus haute est la valeur, plus profond sera le vibrato obtenu lorsque les touches sont fermement pressées. Particulièrement efficace pour exprimer les nuances dues aux techniques de souffle d'instruments solo, tel que le saxophone.

Changements de volume



● Level: 0...100

Règle le volume des Tones. Le réglage est fait par rapport aux autres Tones.

● Velocity: –10... +10

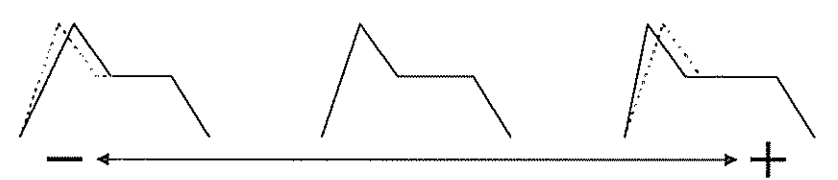
Règle la sensibilité du volume à la dynamique (velocity). Plus haute est la valeur, plus important sera le changement de volume. Avec un réglage positif, le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort. L'inverse sera obtenu avec une valeur négative. Ce réglage devra être fait entre +8 et +10 pour le piano ou pour les autres instruments avec lesquels vous désirez obtenir de grands changements de volume en fonction de votre jeu au clavier.

● After: –10...+10

Règle la sensibilité du volume à l'aftertouch. Plus haute est la valeur, plus grand sera le changement de volume. Avec des valeurs positives, le volume augmentera lorsque les touches seront pressées plus fortement. L'inverse sera obtenu avec des valeurs négatives. Peut être utilisé pour apporter des changements de volume à un son tenu (orgue).

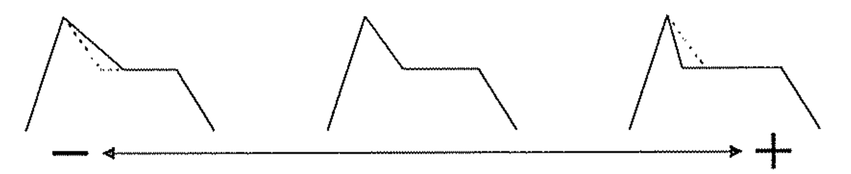
● A (vitesse d'attaque) : –10...+10

Règle la vitesse d'attaque de l'enveloppe (changement du volume au cours du temps). Avec une valeur positive, l'attaque est plus rapide alors qu'elle devient plus lente avec une valeur négative.



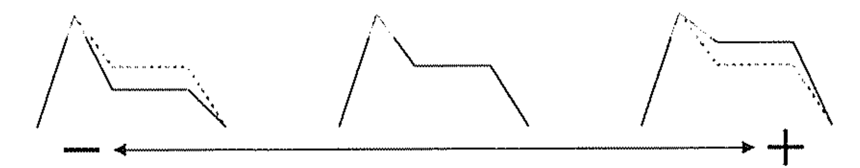
● D (vitesse de chute): –10 ... +10

Règle la vitesse de chute de l'enveloppe (vitesse de descente du volume jusqu'au niveau de maintien ou niveau de sustain). Avec une valeur positive, la descente est plus rapide alors qu'elle devient plus lente avec une valeur négative.



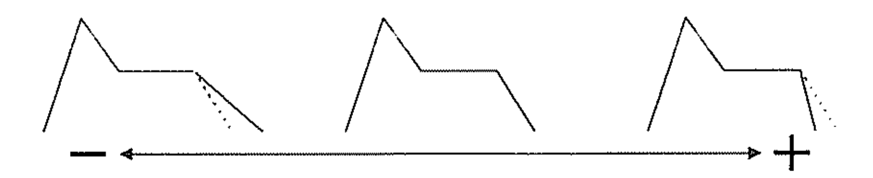
● S (niveau de sustain): –10 ... +10

Règle le niveau de maintien (sustain) de l'enveloppe. Avec une valeur positive, le niveau de la sonorité tenue devient plus élevé alors qu'il est plus bas avec une valeur négative.



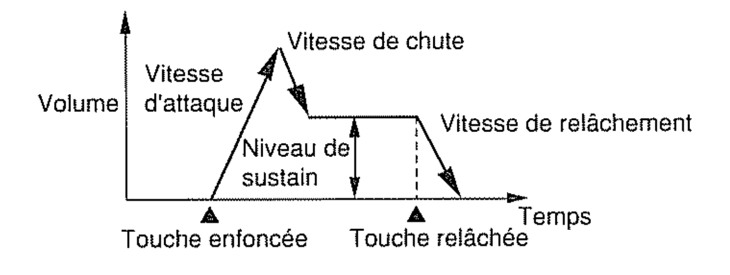
● R (vitesse de relâchement): –10 ... +10

Règle la vitesse de fermeture de l'enveloppe (rapidité de disparition). Avec une valeur positive, le niveau s'atténue rapidement alors qu'avec une valeur négative, il diminue plus lentement.



● Enveloppes

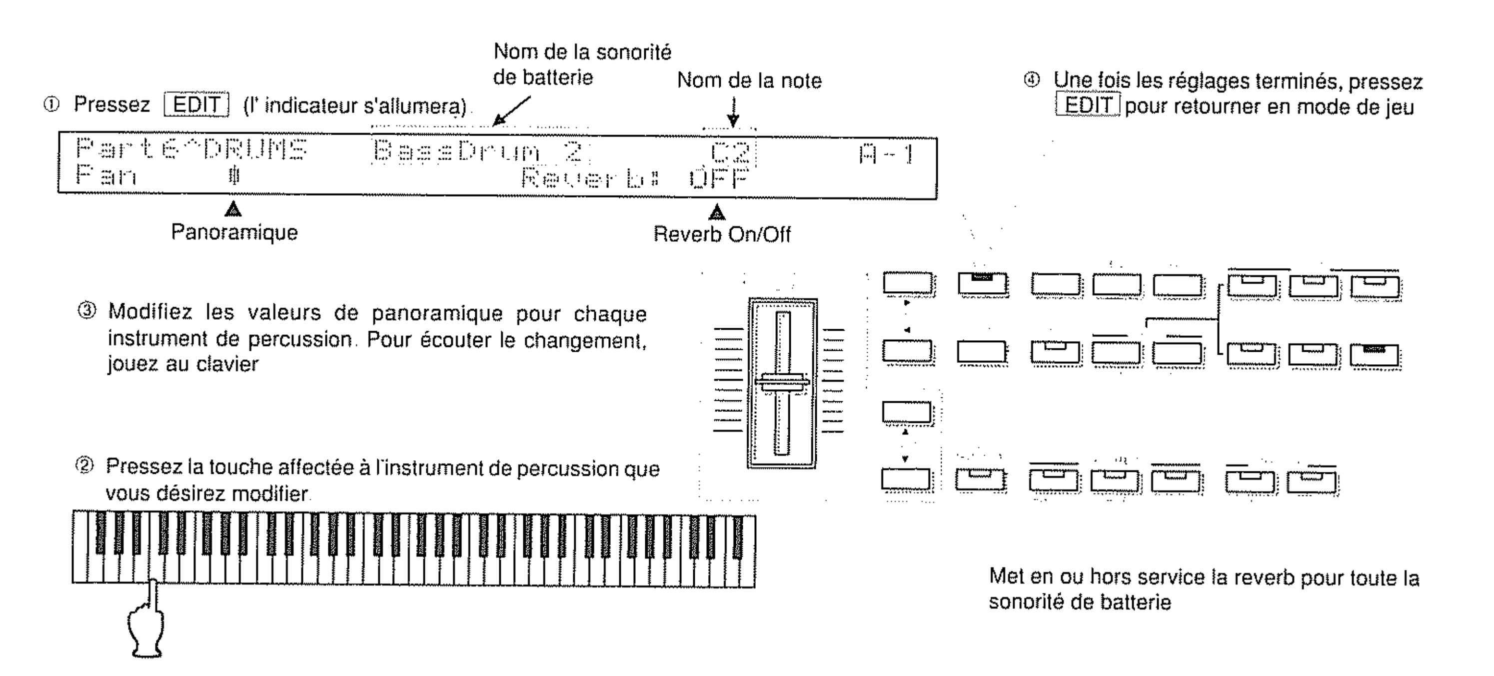
L'enveloppe est ce qui détermine le changement du volume au cours du temps, depuis l'attaque du son jusqu'à sa disparition. Chaque instrument acoustique réel a sa propre enveloppe et celle-ci joue un rôle en donnant à l'instrument sa personnalité. Sur le modèle 760 également, chaque Tone à son enveloppe propre. L'enveloppe de chaque Tone peut être modifiée de n'importe quelle façon à l'aide de ces paramètres. Lorsque les valeurs d'une enveloppe sont modifiées, les changements sont bien sûr relatifs, basés sur l'enveloppe particulière du Tone choisi. Pour cette raison, les valeurs que vous réglez et les changements réels d'enveloppe peuvent légèrement différer selon le Tone et parfois même les changements peuvent ne pas donner ce qui est espéré.



Réglages des sonorités de batterie (Drums)

Avec les sonorités de batterie, les réglages de reverb On/Off peuvent être faits pour chaque touche (chaque instrument de percussion). Premièrement, sélectionnez la sonorité de batterie pour laquelle vous désirez faire des changements. Ensuite, accomplissez les étapes suivantes.

Paramètre	Valeur
Reverb On/Off	On, Off
Panoramique	L | ... | ... | R, RND



* Lorsque la reverb est "Off" pour la Partie, aucun effet reverb ne sera obtenu, quels que soient les réglages faits pour chaque touche. Avant d'accomplir le réglage On/Off (par instrument) de la reverb, la reverb doit être mise en fonction pour la Partie entière (voir page 31).
* **OFF** sera affiché si vous pressez une touche à laquelle aucune sonorité n'a été assignée. Dans de tels cas, aucun changement des paramètres ne sera accompli.

[Précautions quant à l'utilisation des cartes PCM]

En ce qui concerne les réglages de batterie pour les cartes PCM, un seul groupe de réglages peut être stocké pour chaque bouton, CARD 1 et CARD 2 (voir page 26).
Pour cette raison, chaque fois qu'une sonorité de batterie d'une carte PCM est sélectionnée et que des changements sont accomplis dans les réglages de batterie, ces changements seront conservés pour CARD 1 ou CARD 2.
Si vous désirez que chaque sonorité de batterie soit produite avec ses réglages personnalisés, vous devez stocker les réglages de batterie dans des Patches.

3. Réglages des fonctions de jeu (paramètres de jeu)

Le tableau suivant répertorie les fonctions de jeu (Layer, Split, effets de clavier, chorus et reverb) ainsi que leur plage de réglages.

Paramètre	Valeur
Split On/Off ☆	On, Off
Split Point (point de split)	E1 (mi1) ... G#7 (sol#7)
Partie Upper (layer) ☆	Partie 1 ... 6 (On ou Off pour chaque Partie)
Partie Lower (layer) ☆	Partie 1 ... 6 (On ou Off pour chaque Partie)
Key Transpose On/Off ☆	On, Off
Key Transpose (transposition)	–12 ... +12
Chorus Rate (vitesse)	0 ... 100
Chorus Depth (profondeur)	0 ... 100
Chorus Level (niveau)	0 ... 100
Reverb Type (type de reverb)	ROOM 1 ... 3, HALL -1, 2, GATE, DELAY 1, 2
Reverb Time (durée)	0 ... 100
Reverb Level (niveau)	0 ... 100
Delay Feedback (répétition)	0 ... 100
Key Effect (effet de clavier) ☆	Off, Harmony, Chase, Arpeggio
Chase Repeat (répétition)	ON, OFF
Chase Part	1 ... 6, ROTARY
Chase Rate (vitesse)	0 ... 100
Chase Shift (transposition)	–12 ... +12
Chase Level (niveau)	0 ... 100
Arpeggio Mode	UP, DOWN, UP & DOWN, RANDOM
Arpeggio Style	STACCATO, PORTATO, LEGATO
Arpeggio Part	1 ... 6, LAYER
Arpeggio Rate (vitesse)	0 ... 100
Arpeggio Aftertouch Sens	–5 ... +5
Hold Mode	UPPER, LOWER, BOTH
Nom de patch (16 caractères) ★	(espace) A ... Z a ... z 0 ... 9 - / + ※ . , : ; = ! " # $ % & ' ( ) < > { } [ ] _ ?

* Pour les paramètres marqués d'une ☆, le choix se fait à l'aide du bouton en façade.
* Le nom du patch (★) est choisi pendant la procédure d'écriture de Patch (page 29)

Réglages de split

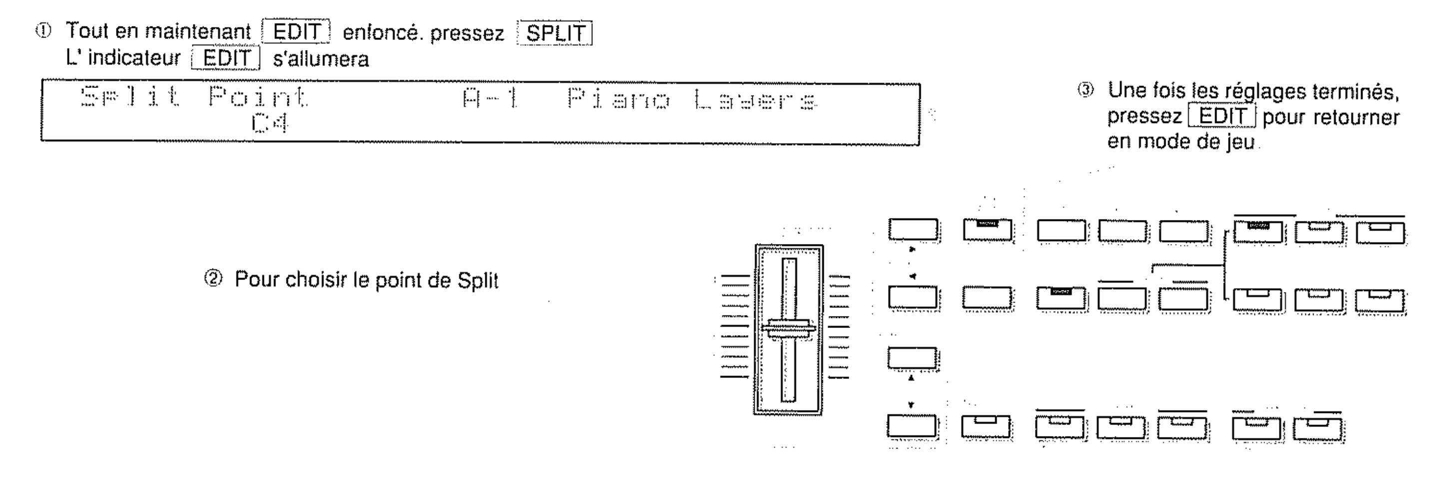
Split On / Off

Quand le split est sur "On", le clavier est divisé en deux parties Upper et Lower au point de split. Lorsqu'il est sur "Off", le son assigné à la partie Upper est entendu sur tout le clavier

Réglage d'un point de Split

Ce qui suit indique comment régler le point de Split, point auquel se divise le clavier en sections Upper et Lower. Le réglage peut être fait entre mi1 (E1) et sol#7 (G#7). Lorsque vous jouez en utilisant l'effet de clavier Harmony, le clavier sera divisé de telle manière que la partie Upper servira à jouer la note la plus aiguë, et la partie Lower à déterminer les harmonies (voir p. 20)

① Tout en maintenant EDIT enfoncé, pressez SPLIT
L' indicateur EDIT s'allumera



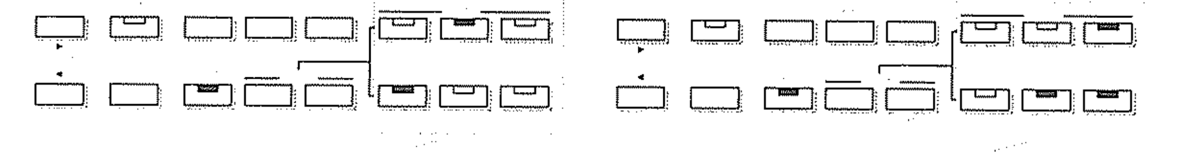
③ Une fois les réglages terminés, pressez EDIT pour retourner en mode de jeu.

② Pour choisir le point de Split

Réglages de superposition (Layer)

Le choix des Parties qui doivent être entendues dans les sections Upper et Lower est déterminé de la façon suivante:

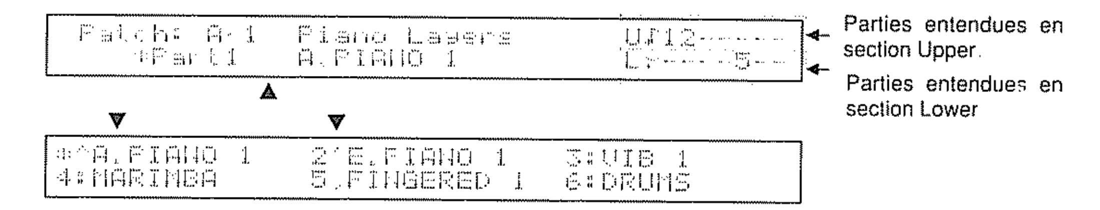
Pour faire les réglages de superposition pour la section Upper | Pour faire les réglages de superposition pour la section Lower



Tout en maintenant enfoncé UPPER, choisissez les Parties en pressant les boutons PART 1–6 (l'indicateur s'allume)

Tout en maintenant enfoncé LOWER, choisissez les Parties en pressant les boutons PART 1–6 (l'indicateur s'allume)

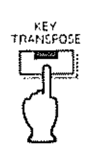
Pressez le bouton PART à nouveau pour changer la sélection.
Les réglages de superposition sont affichés comme ci-dessous.



: Partie entendue dans la section Upper
: Partie entendue dans la section Lower
: Partie entendue dans les deux sections
: Partie non incluse dans la superposition (n'est pas entendue)

Réglage de la transposition

Key Transpose (transposition) On/Off

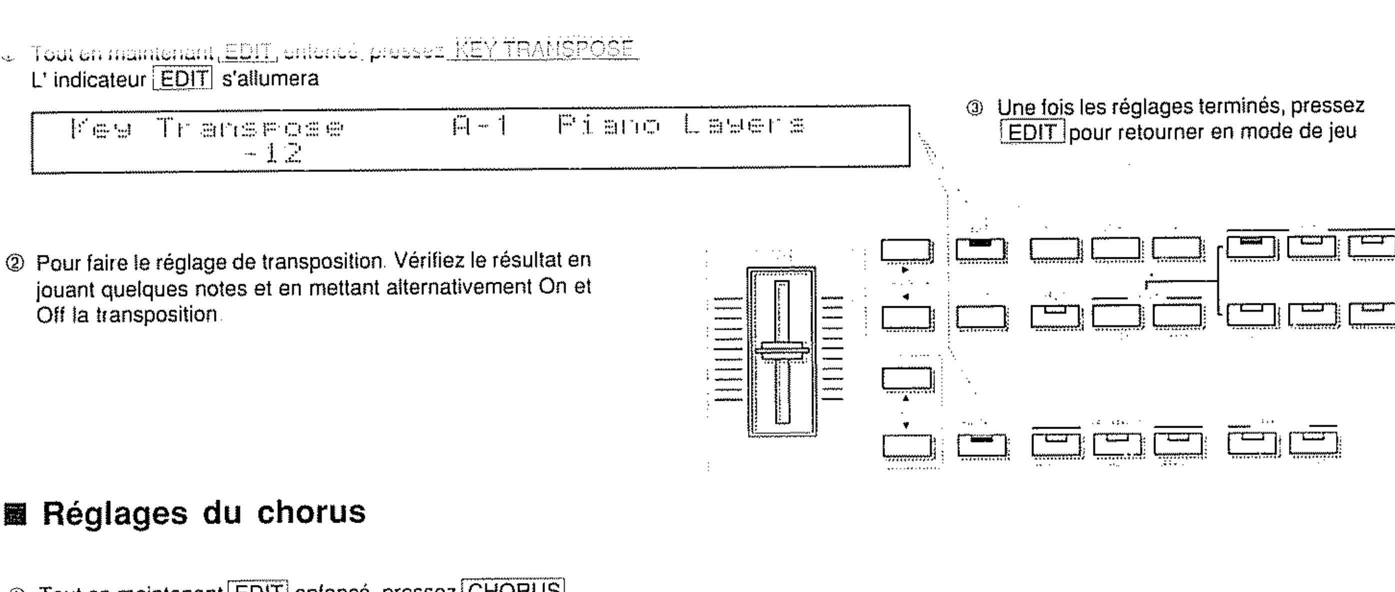


Pressez KEY TRANSPOSE, qui fonctionne comme un commutateur, pour mettre en fonction la transposition.

Key Transpose: –12 ... +12 (par paliers d'un demi-ton, ± 1 octave)

Accepte le réglage déterminant la transposition du clavier.

① Tout en maintenant EDIT enfoncé, pressez KEY TRANSPOSE
L' indicateur EDIT s'allumera.

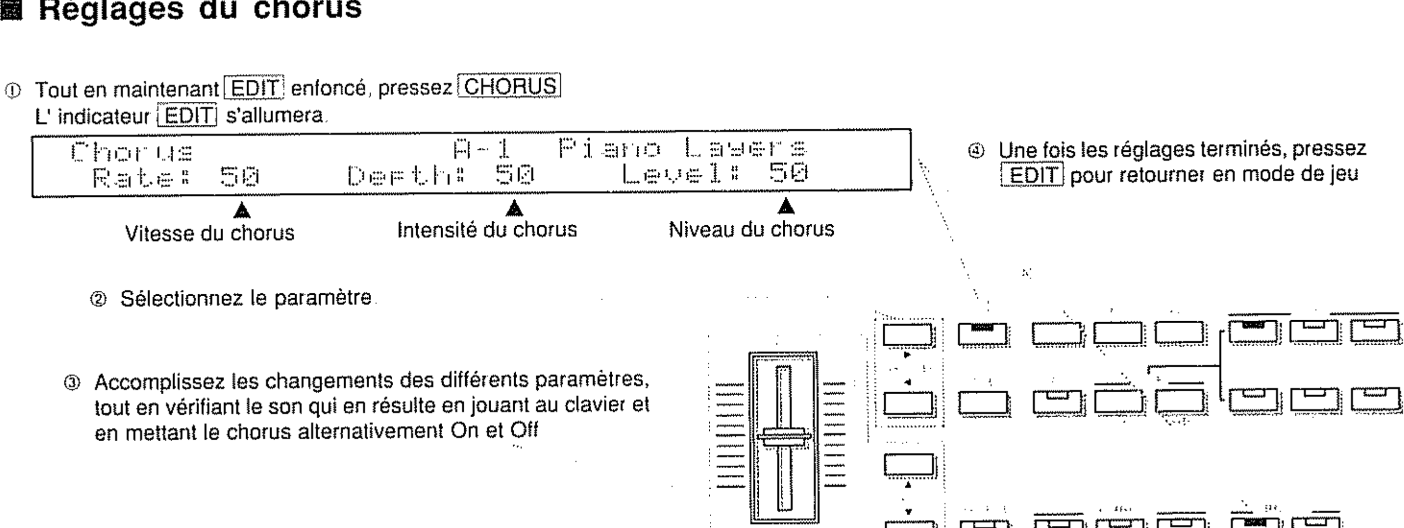


③ Une fois les réglages terminés, pressez EDIT pour retourner en mode de jeu

② Pour faire le réglage de transposition. Vérifiez le résultat en jouant quelques notes et en mettant alternativement On et Off la transposition.

Réglages du chorus

① Tout en maintenant EDIT enfoncé, pressez CHORUS
L' indicateur EDIT s'allumera.



④ Une fois les réglages terminés, pressez EDIT pour retourner en mode de jeu

② Sélectionnez le paramètre.

③ Accomplissez les changements des différents paramètres, tout en vérifiant le son qui en résulte en jouant au clavier et en mettant le chorus alternativement On et Off

Chorus Rate: 0 ... 100

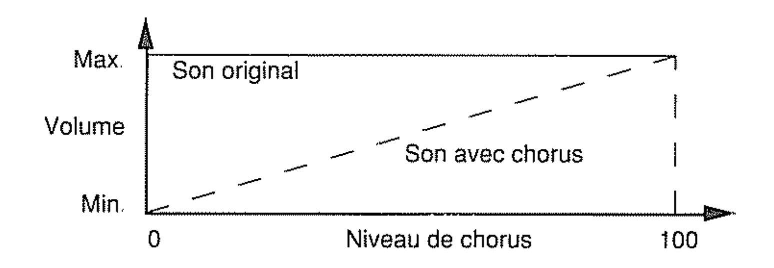
Règle la vitesse du chorus. Plus haute est la valeur, plus rapides deviennent les cycles.

Chorus Depth: 0 ... 100

Règle la profondeur du chorus (en fonction du chorus). Plus haute est la valeur, plus profond devient l'effet

● Chorus Level: 0 ... 100

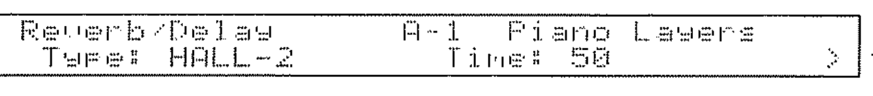
Permet le réglage de niveau de la portion du son traitée par le chorus



■ Réglages de Reverb/Delay

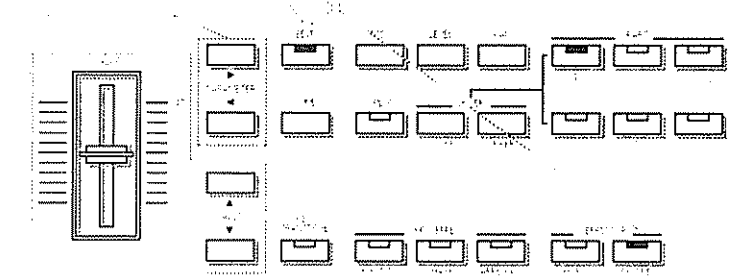
① Tout en maintenant EDIT enfoncé, pressez REVERB.
L' indicateur EDIT s'allumera.

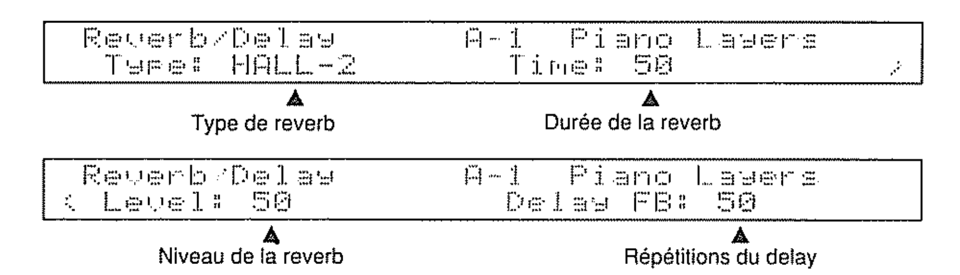
④ Une fois les réglages terminés, pressez EDIT pour retourner en mode de jeu.



② Sélectionnez le paramètre.

③ Accomplissez les changements des différents paramètres, tout en vérifiant le son qui en résulte en jouant au clavier et en mettant Reverb/Delay alternativement On et Off.





● Reverb Type: ROOM – 1 ... 3, HALL – 1, 2, GATE, DELAY – 1, 2

Le choix d'un type s'accomplit parmi 6 types de Reverb et 2 types de Delay.

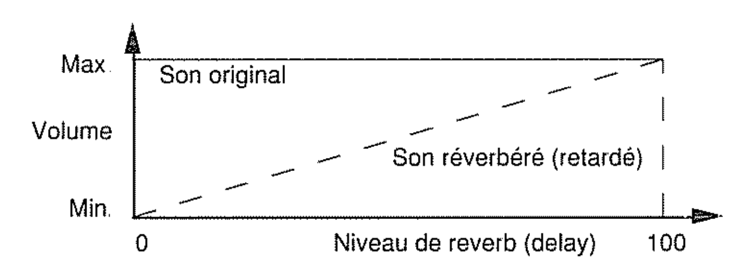
ROOM-1 ... 3	Reverb spacieuse précisément définie.
HALL -1, 2	Donne un son plus doux et une reverb plus profonde que ROOM.
GATE	Donne une réverbération qui se coupe brutalement.
DELAY -1	Un retard "classique".
DELAY -2	Un retard avec répétitions se déplaçant entre gauche et droite.

● Reverb Time: 0 ... 100

Règle le temps de réverbération. Plus haute est la valeur, plus longue est la réverbération. Lorsque Delay a été choisi, ce réglage correspond à la durée du retard.

● Reverb Level: 0 ... 100

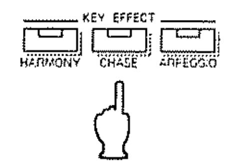
Permet le réglage de niveau de la portion de son réverbéré (ou retardé).



● Delay Feedback: 0 ... 100

C'est le réglage qui détermine le nombre de répétitions du son retardé (Feedback). Plus haute est la valeur, plus grand est le nombre de répétitions. Ne fonctionne que quand Delay a été choisi.

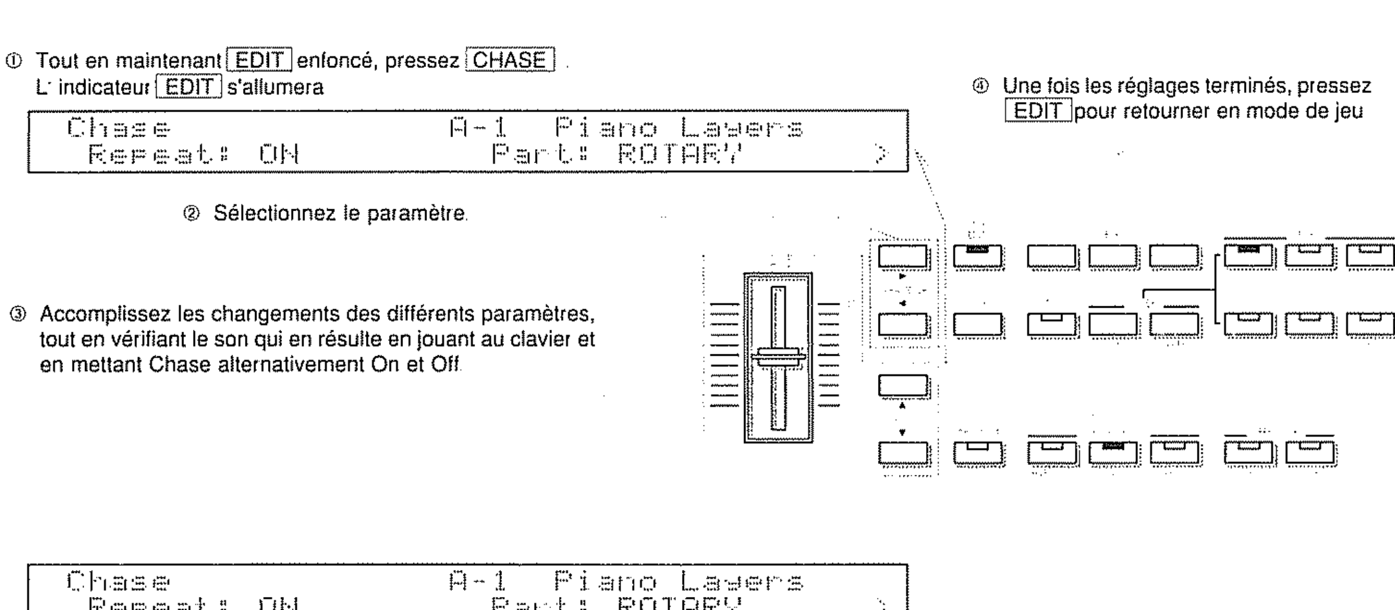
■ Sélection des effets de clavier (Off, Harmony, Chase, Arpeggio)



Pressez le bouton voulu dans la section KEY EFFECT (effet de clavier)

■ Réglages de Chase

Les réglages déterminant les effets obtenus par la fonction Chase sont faits comme suit. Quand Split est sur "On", l'effet Chase ne s'applique que sur la section Upper.



Répétition de la fonction Chase — Partie de la fonction Chase

```
Chase                    A-1  Piano Layers
< Rate: 50      Shift: 00        Level: 50
```

Vitesse de Chase — Transposition — Niveau de la fonction Chase

● Chase Repeat: ON, OFF

Règle la façon dont les sons vont se répéter par la fonction Chase, plusieurs fois ou seulement une fois.



● Chase Part: 1 ... 6, ROTARY

Ce réglage détermine quelles Parties seront entendues avec l'effet Chase. En utilisant la fonction "ROTARY", les Parties superposées seront entendues alternativement (si vous utilisez deux sons) ou dans l'ordre (si vous utilisez plus de deux sons). En utilisant "ROTARY", la fonction Chase Repeat doit être sur "On".
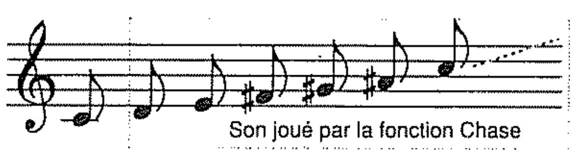
● Chase Rate: 0...100

Règle la vitesse des répétitions des sons en mode Chase. Plus haute est la valeur, plus rapide sera la répétition des sons.

* Si le mode Chase a été choisi, le réglage de cette vitesse peut être fait même durant le jeu en utilisant le curseur VALUE ou VALUE ▲ ▼ .

● Chase Shift: -12...+12 (transposition par paliers d'un demi-ton)

[Exemple] La touche do 4 est jouée alors que le réglage est +2



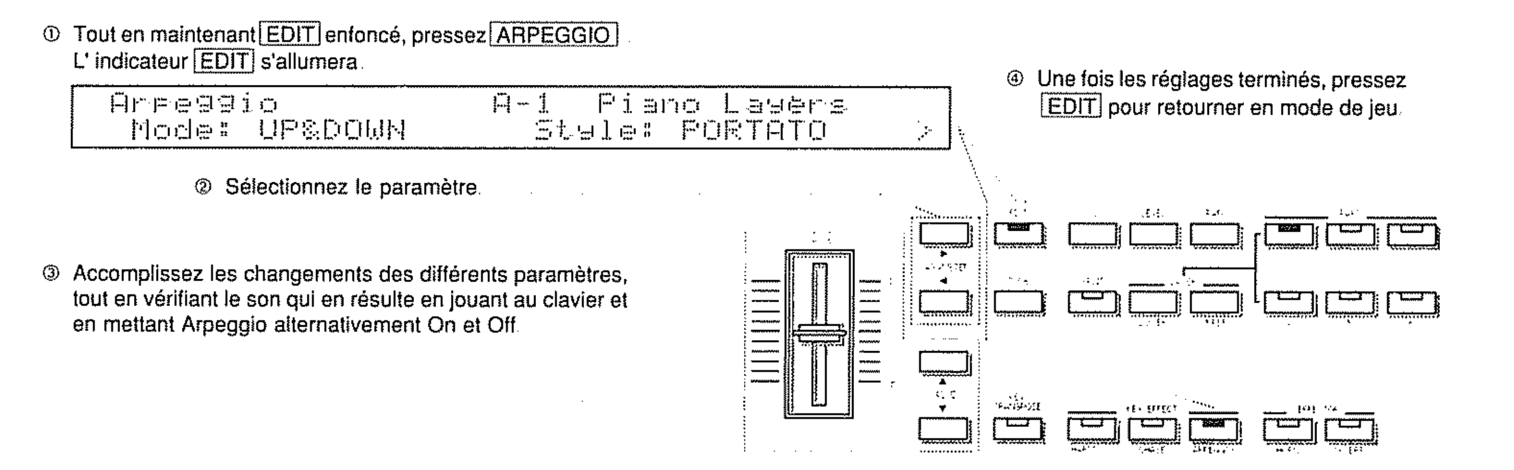
Règle la transposition des sons répétés par le mode Chase. Avec une valeur positive, la hauteur est augmentée alors qu'elle est diminuée avec une valeur négative. A "0", il n'y aura pas de changement de hauteur.

● Chase Level: 0...100

Règle l'intensité de la sonorité répétée en mode Chase. Plus haute est la valeur, plus fort est le son répété et plus longue est l'atténuation.

■ Réglages de l'arpégiateur

Les réglages déterminent les effets obtenus par la fonction arpégiateur. Lorsque Split est sur "On", l'arpégiateur ne peut être joué que sur la section Lower du clavier.



```
Arpeggio          A-1  Piano Layers
 Mode: UP&DOWN      Style: PORTATO    >
```

Type d'arpège — Style d'arpège

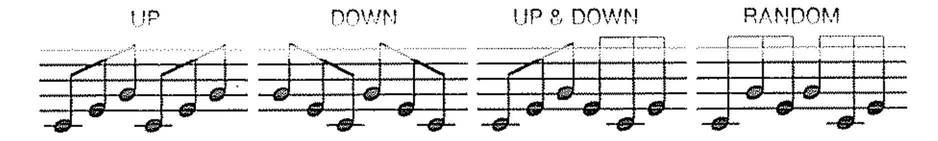
```
Arpeggio          A-1  Piano Layers
< Part: LAYER   Rate: 60    After: 00
```

Partie avec arpège — Vitesse de l'arpège — Sensibilité de l'arpège à l'aftertouch

● Arpeggio Mode: UP, DOWN, UP & DOWN, RANDOM

Permet la sélection du type de motif joué par l'arpégiateur

[Exemple] Quand un accord de do majeur a été joué



● Arpeggio Style: STACCATO, PORTATO, LEGATO

Permet la sélection du style de l'arpège.

STACCATO	Arpège joué piqué
PORTATO	Arpège joué de façon ordinaire
LEGATO	Arpège joué de façon liée

● Arpeggio Part: 1 ... 6, LAYER

Cette fonction vous permet de choisir quelle(s) Partie(s) sera affectée par la fonction arpégiateur. Quand elle est réglée sur "LAYER", l'arpégiateur est entendu sur les Parties superposées. Quand une Partie spécifique est choisie, tout accord joué sera entendu avec les sons des Parties superposées et la Partie choisie sera entendue avec la fonction arpégiateur.

● Arpeggio Rate: 0 ... 100

Règle la vitesse de l'arpège. Plus haute est la valeur, plus rapide est l'arpège.

* Si l'arpégiateur a été sélectionné, le réglage de la vitesse peut être fait, même durant le jeu, à l'aide du curseur VALUE ou de VALUE ▲ ▼.

● Arpeggio After: –5...+5

Règle la sensibilité à l'aftertouch de la vitesse de l'arpégiateur. Avec des valeurs positives, l'arpège est plus rapide lorsque des touches sont fermement pressées. L'inverse est obtenu avec une valeur négative.

Réglage du mode Hold

Ce réglage détermine quelles Parties répondront à l'effet sustain ou "Hold" Avant que le réglage puisse être fait, connectez une pédale commutateur à la prise pédale Hold

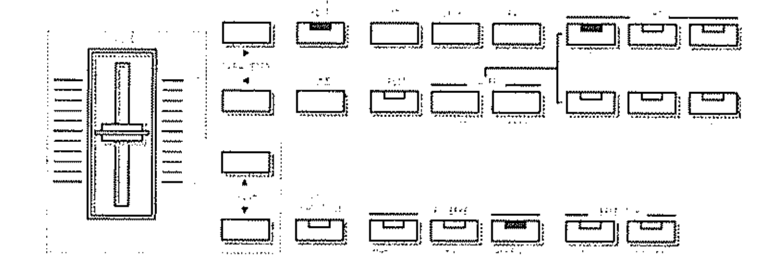
UPPER	Seules les Parties superposées en section Upper peuvent être tenues.
LOWER	Seules les Parties superposées en section Lower peuvent être tenues.
BOTH	Toutes les Parties peuvent être tenues.

① Tout en maintenant [EDIT] enfoncé, pressez la pédale
L' indicateur [EDIT] s'allumera



③ Une fois les réglages terminés, pressez [EDIT] pour retourner en mode de jeu

② Sélectionnez le mode Hold voulu



* Lorsque Split est sur "On", les Parties superposées à la fois dans les sections Upper et Lower seront toujours tenues dans n'importe quelle partie du clavier, quel que soit le mode Hold sélectionné.
* Lorsque les effets Harmony ou Arpeggio sont sur "On", l'action obtenue par la pression de la pédale Hold correspondra à ce qui est déterminé par les effets de clavier (Key Effects), quel que soit le réglage du mode Hold (voir p 21, p. 22).

Section III

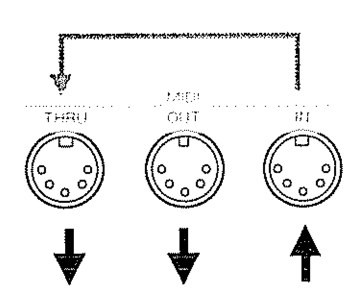
LE MIDI DANS LE JEU

1 A PROPOS DU MIDI

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique). C'est un standard international qui permet à des données concernant la musique jouée ou les changements de sonorités faits d'être échangées entre différents instruments. Tant qu'ils sont compatibles MIDI, tous les appareils, quelles que soient leurs différences de modèle ou de fabricant, peuvent échanger les données qu'ils sont à même de comprendre. Avec le MIDI, des événements tels que l'enfoncement de touches sur un clavier ou celui d'une pédale sont traités comme des données MIDI.

1. L'échange de données MIDI

A propos des prises MIDI



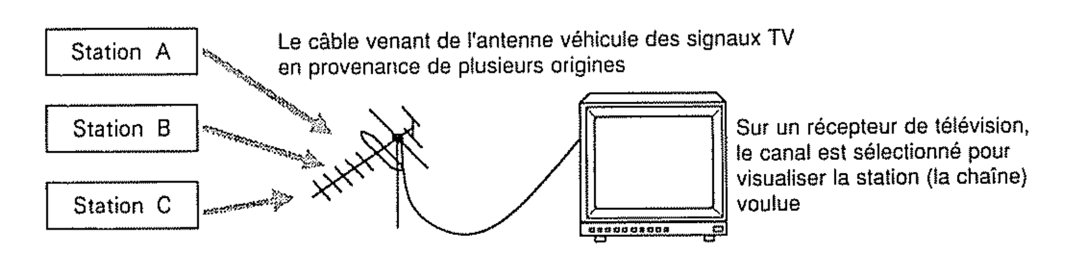
Pour l'échange des données MIDI, les trois types de prise représentés ci-desssous sont utilisés. Des câbles MIDI seront connectés à ces prises, de différentes façons selon la méthode d'utilisation.

MIDI IN: reçoit les données venant d'un autre appareil MIDI.
MIDI OUT: transmet les données générées par l'unité.
MIDI THRU: renvoit une exacte copie des données reçues en MIDI IN

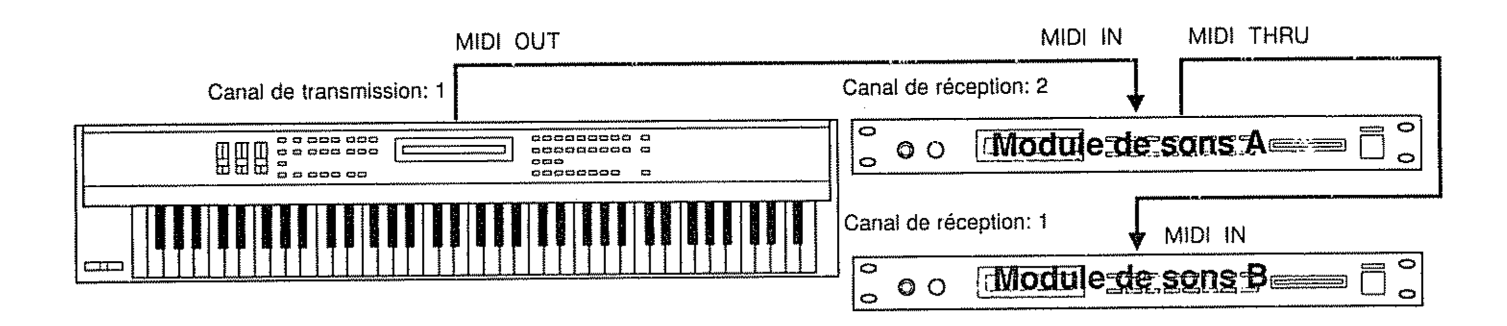
* En théorie, n'importe quel nombre d'appareils MIDI peuvent être connectés les uns aux autres à l'aide des prises MIDI THRU. Mais il est meilleur de considérer que seulement 4 ou 5 appareils peuvent être utilisés, ceci en raison du risque de détérioration du signal MIDI si le chaînage d'appareils est trop important.

Canaux MIDI

Avec le MIDI, un simple câble peut être utilisé pour transporter différents ensembles d'informations de jeu pour plusieurs appareils MIDI. Ceci est possible grâce au concept de canal MIDI. Les canaux MIDI sont en quelque sorte similaires aux canaux d'un récepteur de télévision. Sur un téléviseur, différents programmes venant de différentes chaînes peuvent être visualisés en changeant de canal. Ceci est possible, car l'information est convoyée sur un canal particulier et le récepteur, étant réglé sur un canal, pourra visualiser un type d'émission particulier. Le câble venant de l'antenne transporte les signaux TV venant de plusieurs chaînes.



Les canaux disponibles avec le MIDI vont de 1 à 16. Quand un instrument de musique (le récepteur) est réglé pour que son canal corresponde au canal MIDI utilisé par l'appareil de transmission, les données MIDI sont transmises et reçues. Quand les canaux MIDI sont réglés comme indiqué ci-dessous et que vous jouez sur le clavier, le son ne sera produit que par le module de sons B.



2. Messages MIDI reconnus par le modèle 760

De façon à convoyer la plus grande variété possible d'expressions musicales, le MIDI a été doté d'un grand nombre de types de données (messages) Les messages MIDI peuvent être divisés en deux types principaux: les messages qui sont traités individuellement par canal (messages de canal) et les messages qui sont traités indépendamment des canaux (messages de système)

Messages traités pour chaque canal MIDI (messages de canal)

Ces messages sont utilisés pour convoyer les événements de jeu. Dans la plupart des circonstances, ils suffisent à procurer les commandes nécessaires. Les résultats spécifiques obtenus par les différents types de messages MIDI sont déterminés par les réglages de la source sonore les recevant.

Messages de Notes

Ces messages véhiculent ce qui est joué sur le clavier. Certains messages de notes sont les suivants:

Numéro de note	Numéro identifiant la touche jouée
Note on	Une touche est enfoncée.
Note off	Une touche est relâchée
Dynamique	Force (vitesse) avec laquelle la touche est enfoncée.

* Les numéros de notes utilisent les numéros 0 à 127 et correspondent aux positions des touches. Le do médian (C4) a le numéro 60.
* Avec les sonorités de batterie, chaque numéro de note différent entraine la production d'une sonorité de percussion différente.

Messages de Pitch Bend

Ce sont des messages qui véhiculent l'action du levier de Bender (pour modifier la hauteur)

Messages d'aftertouch

Ces messages véhiculent le fonctionnement de l'aftertouch. Il y a deux types d'aftertouch, par canal et polyphonique. L'aftertouch par canal donne une commande basée sur chaque canal MIDI, quelle que soit la touche qui a été pressée plus fortement, l'effet s'applique de façon égale à toute les notes du même canal MIDI. Dans la plupart des cas, l'aftertouch par canal est celui auquel on fait référence quand on parle simplement d'aftertouch. L'aftertouch polyphonique apporte une commande individuelle par note. Même si elle utilise le même canal MIDI que d'autres notes, toute touche à laquelle la pression appliquée est plus importante aura un effet différent et indépendant. Le modèle 760 ne peut transmettre que l'aftertouch par canal. Toutefois, il est capable de répondre aux deux types de messages d'aftertouch lorsqu'ils sont reçus venant d'un appareil externe

Messages de changement de programme

Ces messages sont utilisés pour véhiculer l'information concernant les changements de sonorité. Les sons sont changés à l'aide de numéros de programme allant de 1 à 128. Sur le modèle 760, Tones et Patches peuvent être changés. Les Tones sont changés en utilisant le canal MIDI de la Partie et les Patches sont changés en utilisant le canal de commande (Control Channel). Pour plus de détails, référez-vous à la page 53.

● Messages de changement de commande

Ces messages sont utilisés pour améliorer l'expressivité d'une interprétation et inclure Vibrato, Hold (Sustain), Volume et Panoramique. Chaque fonction est identifiée par un numéro de commande et les fonctions qui peuvent être commandées dépendent de l'appareil MIDI.
Sur le modèle 760, l'action du levier de modulation peut être utilisée pour transmettre des messages de modulation, et l'action de la pédale de sustain peut être utilisée pour transmettre les messages de Sustain (Hold). Par la réception de messages venant d'une source externe, Vibrato, Hold, Volume et Panoramique peuvent être commandés.

■ Messages traités indépendamment des canaux MIDI (Messages de système)

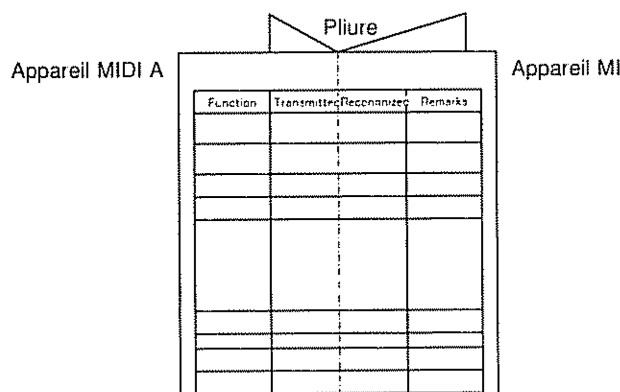
Les messages de système comprennent les messages exclusifs, l'information nécessaire au jeu synchronisé, ainsi que des données de contrôle du bon fonctionnement. Sur le modèle 760, ce sont principalement les messages exclusifs qui seront traités.

● Messages exclusifs

Les messages exclusifs véhiculent des informations relatives aux sonorités propres à l'appareil. Généralement, ces messages ne peuvent être échangés qu'entre apppareils du même modèle, issus du même fabricant. Les messages exclusifs peuvent être employés à la place des numéros de changement de programme pour sauvegarder les données de son dans un séquenceur, et peuvent être utilisés pour transférer les sons vers un autre modèle 760.
Lorsque des messages exclusifs doivent être utilisés pour la communication, les deux instruments doivent être réglés sur le même numéro d'unité (voir page 57).

● Tableau d'équipement MIDI

Le MIDI a rendu possible la communication d'un grand nombre d'instruments de musique entre eux, mais cela ne signifie pas que tous les types de données seront compris par tous les appareils. Par exemple, vous pouvez essayer d'utiliser le clavier pour émettre de l'aftertouch, mais si le module de sons que vous avez connecté ne répond pas à l'aftertouch, aucun effet ne sera obtenu. Par conséquent, la seule communication possible entre appareils MIDI connectés ensemble concernera les données MIDI que les deux appareils peuvent comprendre. C'est pour cette raison que le mode d'emploi de chaque appareil MIDI comprend toujours un tableau d'équipement MIDI qui sert de rappel rapide des types de messages MIDI pouvant être compris par cet appareil. Vous pouvez comparer les tableaux d'équipement MIDI des deux appareils de façon à trouver quelles données ils peuvent se communiquer. De plus, la taille de ce tableau étant standardisée, vous pouvez les placer l'un à côté de l'autre en les faisant se superposer, et ainsi vous pouvez comparer l'appareil récepteur avec l'appareil transmetteur.



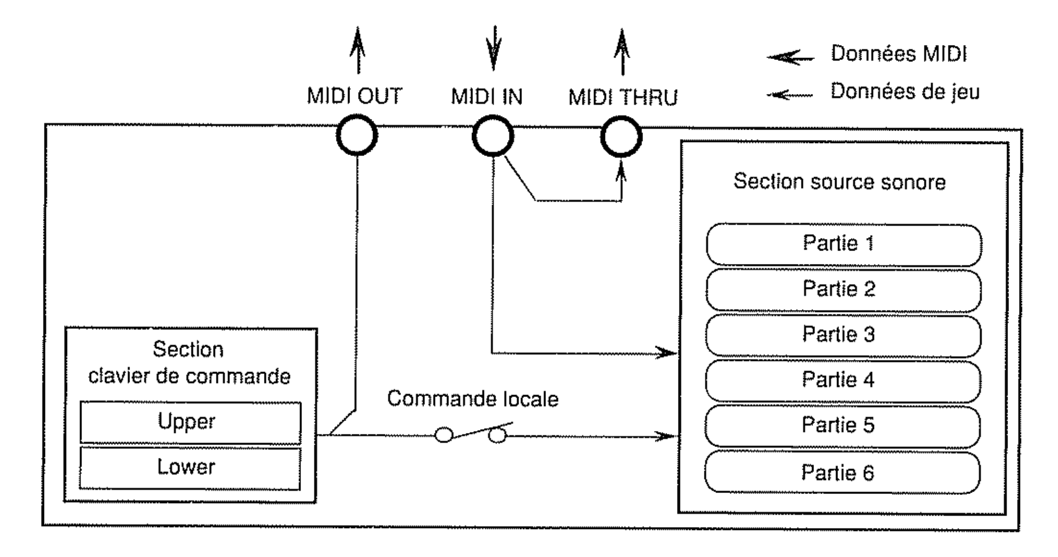
* Pour des explications détaillées sur les messages MIDI, et la façon de les utiliser, référez-vous à "Messages exclusifs Roland" (page 76) et à "Equipement MIDI" (page 80).

2 Le MIDI sur le modèle 760

A l'aide du MIDI, le modèle 760 peut être utilisé comme un module de sons multi-timbral ou comme un organe de commande d'équipements externes. Ce qui suit explique la structure MIDI du modèle 760 et la façon dont les réglages sont faits.

1. Le flux de données MIDI

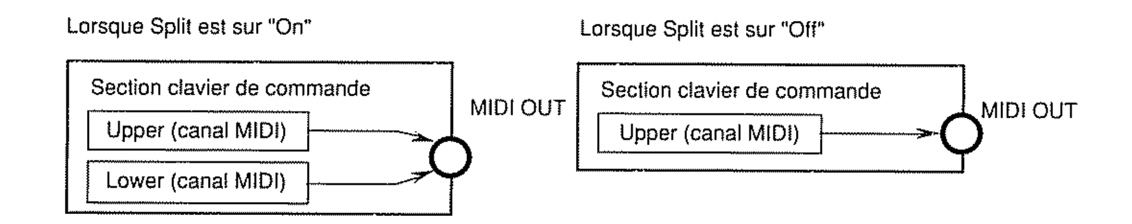
Regardons à l'intérieur du modèle 760, et voyons comment les données MIDI sont acheminées. L'appareil peut être divisé en deux parties: la section clavier de commande qui permet le jeu au clavier et toutes les autres opérations de façade, telles que l'utilisation du levier Bender, et la section source sonore qui produit les sons. Lorsque l'on joue sur le clavier, cette information est transmise à la section source sonore, entraînant la production d'un son. La source sonore interne peut également être considérée comme un module de sons externe connecté à la MIDI OUT d'un autre appareil.



* Il existe un commutateur de commande locale (voir page 56) qui détermine si le clavier de commande et la source sonore sont connectés ou non. Ordinairement, le commutateur est en mode Local On. Toutefois, il est parfois pratique de passer en Local Off, notamment lorsque vous désirez enregistrer votre jeu au clavier dans un séquenceur.

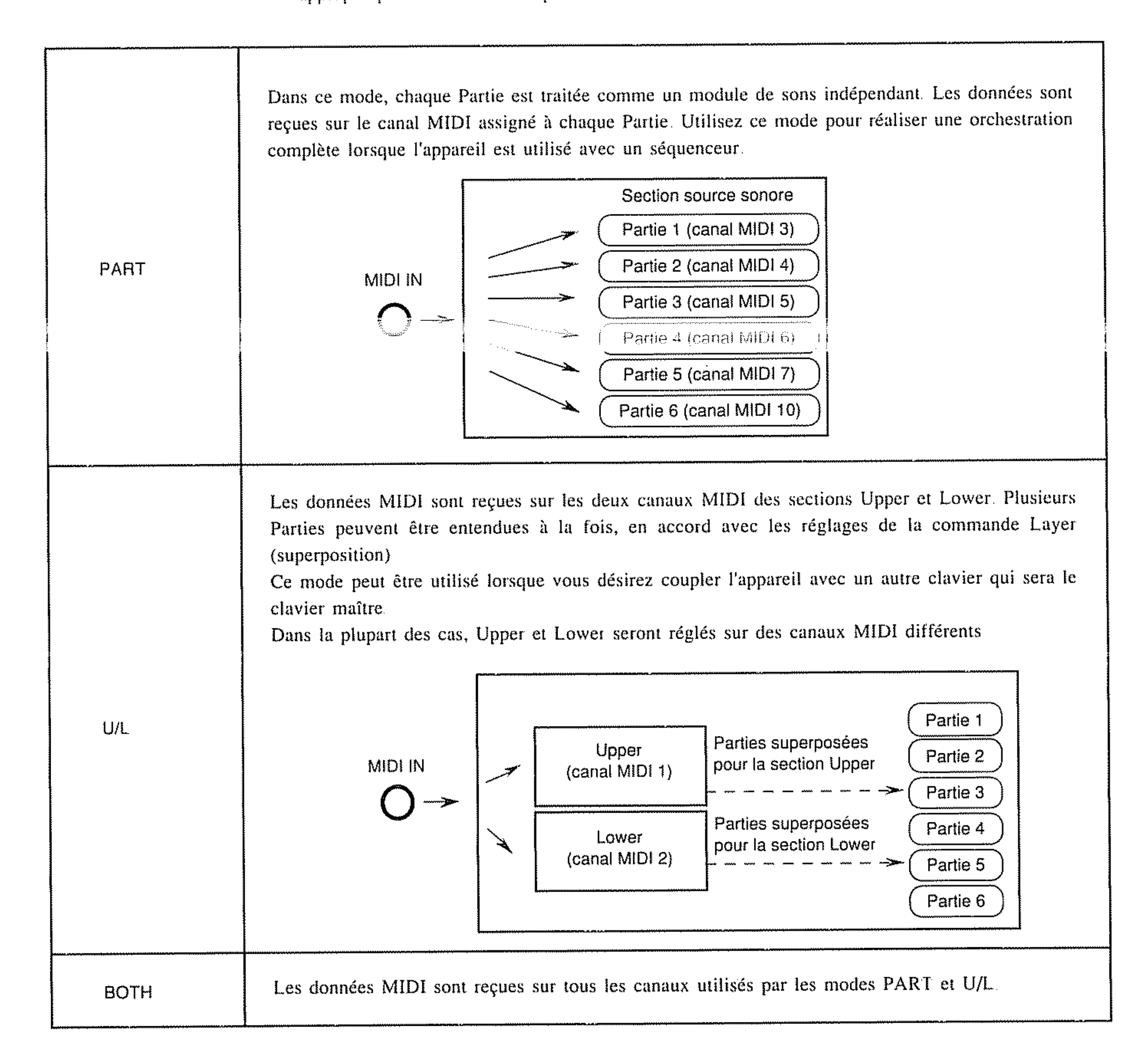
● Comment est mise en place la transmission

Sur le modèle 760, un canal MIDI séparé est utilisé pour chacune des sections Upper et Lower. Lorsque Split est sur "on", les données de jeu que génère chaque section sont transmises sur chaque canal MIDI. Les messages de canaux (aftertouch, pitch bend et messages de changement de commande autres que les messages de notes) sont transmis sur chacun des canaux utilisés par les sections Upper et Lower.
Lorsque Split est sur "off", la transmission s'effectue sur le canal MIDI utilisé par la section Upper.



Comment s'effectue la réception

Il existe trois modes permettant de recevoir les données de note et de commande. Choisissez le mode approprié pour votre utilisation personnelle.



PART	Dans ce mode, chaque Partie est traitée comme un module de sons indépendant. Les données sont reçues sur le canal MIDI assigné à chaque Partie. Utilisez ce mode pour réaliser une orchestration complète lorsque l'appareil est utilisé avec un séquenceur.
U/L	Les données MIDI sont reçues sur les deux canaux MIDI des sections Upper et Lower. Plusieurs Parties peuvent être entendues à la fois, en accord avec les réglages de la commande Layer (superposition) Ce mode peut être utilisé lorsque vous désirez coupler l'appareil avec un autre clavier qui sera le clavier maître. Dans la plupart des cas, Upper et Lower seront réglés sur des canaux MIDI différents
BOTH	Les données MIDI sont reçues sur tous les canaux utilisés par les modes PART et U/L.

2. Changer les Tones/Patches avec le MIDI

Avec le modèle 760, des messages de changement de programme peuvent être utilisés pour changer les Patches ou les Tones.

Changer les Tones

L'échange de messages de changement de programme, utilisés pour changer les Tones, concerne le canal de transmission ou les canaux MIDI de chaque Partie. Chaque numéro de changement de programme entraînera un changement de Tone, sélectionnant le Tone dont le numéro correspond (voir la liste des Tones, page 70).

Quand les boutons TONE SELECT ou VARIATION ▲ ▼ sont utilisés pour changer de Tone, le numéro de changement de programme correspondant à ce Tone est transmis sur le canal de transmission.

[Les numéros de changement de programme et les boutons utilisés pour les transmettre]

1 – 10	18 – 22	29 – 35	44 – 49	55 – 65	75 – 86	92 – 10	119 – 127	1 – 128	
A. PIANO	A. GUITAR	STRINGS	BRASS	E. ORGAN	D. SOUNDS	SLAP BASS	WINDS	CARD 1	▲ VARIATION
E. PIANO	E. GUITAR	CHOIR	TP/TRB	MALLETS	SYNTH WAVE	BASS	DRUMS	CARD 2	▼
11 – 17	23 – 28	36 – 43	50 – 54	66 – 74	87 – 91	104 – 118	128		1 – 128

* Sur les cartes PCM, chaque numéro de Tone correspond à un numéro de programme.

Quand des messages de changement de programme sont reçus sur le canal MIDI d'une Partie, un changement s'applique au Tone de la Partie spécifiée. Si un Tone interne a été assigné à la Partie, le changement se fera pour un autre Tone interne. Si un Tone d'une carte PCM a été assigné, le changement se fera pour un autre Tone de la carte PCM. Quand des changements de programme sont reçus en provenance d'un appareil externe, le changement d'un Tone interne pour un Tone d'une carte PCM ne peut être fait.

Changer les Patches

N° de Patch	N° de programme
A-1 .. A-8	1 .. 8
B-1 .. B-8	9 .. 16
C-1 .. C-8	17 .. 24

Les messages de changement de programme utilisés pour changer de Patch sont véhiculés par le canal de contrôle (Control Channel). Les numéros de programme et les numéros de Patches qu'ils contrôlent sont ceux qui sont indiqués sur le tableau ci-contre.

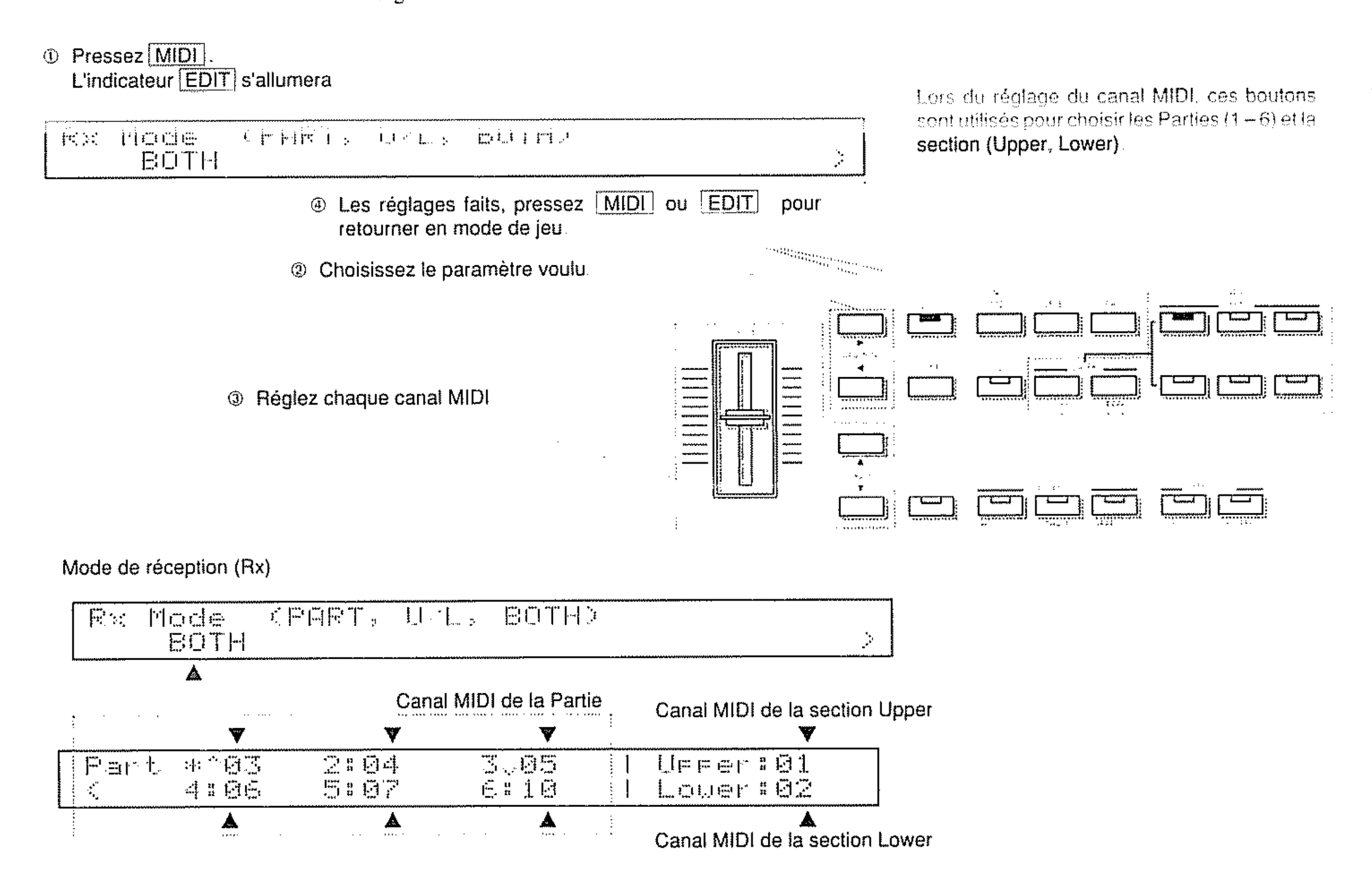
Quand un changement de Patch est effectué par le modèle 760, le numéro de programme correspondant au numéro de Patch est transmis sur le canal de contrôle. Réciproquement lorsque des messages de changement de programme sont reçus sur le canal de contrôle, un changement pour le Patch ayant le numéro correspondant est effectué. Toutefois, les numéros de programme autres que que ceux compris entre 1 et 24 sont ignorés.

3. Réglages pour le MIDI

Ce qui suit explique comment les différents paramètres MIDI fonctionnent et comment leurs réglages sont faits. Les réglages des paramètres MIDI (exceptés la commande locale et le numéro d'unité) sont retenus en mémoire même si vous changez de Patch ou éteignez l'appareil

■ Réglage du mode Rx (réception) et des canaux Rx/Tx (récept./transmiss.)

Le canal MIDI utilisé pour la transmission/réception des informations de jeu, et le Mode Rx sont réglés comme suit



● Mode Rx: Part, U/L, BOTH

Ces réglages vous permettent de choisir l'un des trois modes aptes à la réception des informations de changement de commande et de note, comme indiqué ci-dessous.

PART	Dans ce mode, chaque Partie est traitée comme un module de sons indépendant. Les données sont reçues sur le canal MIDI assigné à chaque Partie. Utilisez ce mode pour réaliser une orchestration lorsque l'appareil est utilisé avec un séquenceur.
U/L	Les données MIDI sont reçues sur les deux canaux MIDI des sections Upper et Lower. Plusieurs Parties peuvent être entendues à la fois, en accord avec les réglages de la commande Layer (superposition). Ce mode peut être utilisé lorsque vous désirez coupler l'appareil avec un autre clavier qui sera le clavier maître.
BOTH	Les données MIDI sont reçues sur tous les canaux utilisés par les modes PART et U/L.

● Canaux MIDI pour les Parties: 1 ... 16, OFF

Ici est réglé le canal MIDI de chaque Partie Lorsque le mode de réception (Rx) est réglé soit sur PART soit sur BOTH, les informations de jeu seront reçues sur les canaux utilisés par les Parties. Remarquez par ailleurs, que quel que soit le réglage du mode Rx, les messages de changement de programme utilisés pour changer les Tones sont transmis sur les canaux MIDI utilisés par lesParties

● Canaux MIDI pour les sections Upper et Lower: 1 ... 16

Ici sont effectués les réglages pour les canaux MIDI utilisés par les sections Upper et Lower. Normalement, Upper et Lower doivent être réglés sur des canaux MIDI différents.

Lors de la transmission	Lorsque le split est sur "On", les données de jeu créées par les sections Upper et Lower (avec le point de split déterminé) sont transmises sur des canaux MIDI indépendants Les messages de canal (aftertouch, pitch bend et messages de changement de commande - autres que les messages de note) sont transmis sur les deux canaux utilisés par les sections Upper et Lower. Lorsque le split est "Off", la transmission se fait sur le canal de la section Upper.
Lors de la réception	Lorsque le mode de réception est soit U/L soit BOTH, les données de jeu sont reçues sur les canaux MIDI des sections Upper et Lower.

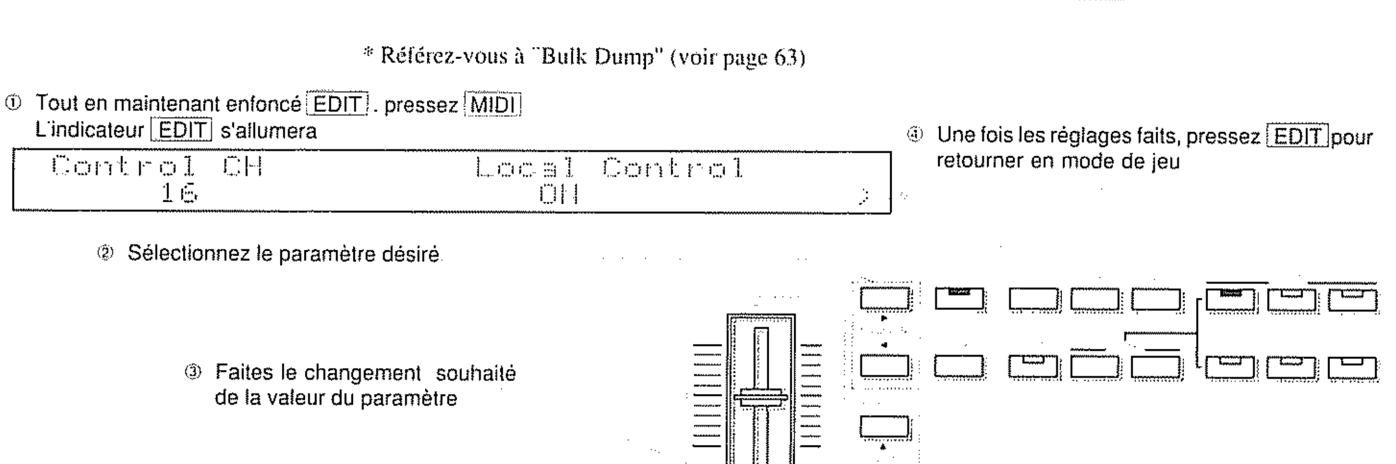
* Si les sections Upper et Lower sont réglées sur le même canal MIDI et que Split est sur "on", la zone de réception et donc de production du son est divisée au point de Split en sections Upper et Lower.

■ Autres réglages de paramètres MIDI

Les autres réglages, comme la réception/transmission des données MIDI, sont effectués comme suit.

Paramètre	Valeur
Control CH (canal de contrôle)	1 ... 16
Local Control	ON, OFF
Program Change (trans. et récep.)	ON, OFF
Aftertouch (trans. et récep.)	ON, OFF
Rx Breath (réception)	OFF, VOL, MOD, AFT V&M, V&A, M&A, ALL
Rx Volume (réception)	ON, OFF
Rx Exclu (récep. des mess. exclusifs)	OFF, ON -1, ON -2
Unit # (numéro d'unité)	CTRL, 17 ... 32
Bulk Dump *	---- ---------

* Référez-vous à "Bulk Dump" (voir page 63)



```
 Control CH                Local Control
   16                          ON                >
```

Canal de contrôle — Commande locale

```
 Program Change            Aftertouch
<    ON                        ON                >
```

Changement de programme (Rx, Tx) — Aftertouch (Rx, Tx)

```
 Rx Breath                 Rx Volume
<    VOL                       ON                >
```

Souffle (réception) — Volume (réception)

```
 Rx Exclusive              Unit #
<    ON-1                      CTRL              >
```

Exclusif (réception) — Numéro d'unité

● Canal de contrôle: 1 ... 16

Règle le canal de transmission/réception qui véhicule les messages de changement de programme destinés à changer les Patches. Quand le Patch est changé sur le modèle 760, un numéro de programme correspondant au bouton est transmis sur le canal de contrôle. De plus, quand des messages de changement de programme sont reçus, en provenance d'un appareil externe, sur le canal de contrôle, ils entrainent un changement de patch sur le modèle 760.

● Local: ON, OFF

La commande Local agit comme un commutateur qui détermine si le clavier de commande et le module de sons sont connectés ou non l'un à l'autre. Ordinairement, elle est réglée sur Local On. Si elle est sur Local Off, aucun son n'est entendu lorsque le clavier est utilisé mais les informations de jeu sont quand même transmises par la MIDI OUT. Quel que soit le réglage de la commande Local, les informations de jeu venant d'un appareil MIDI externe seront reçues et feront donc jouer la source sonore interne.

De plus, de façon à éviter les situations délicates lorsque l'appareil ne produit plus aucun son, à chaque mise sous tension, ce paramètre est remis en position Local On.

● Réception/Transmission des messages de changement de programme: ON, OFF

Réglage qui détermine si la réception/transmission des messages de changement de programme est en ou hors fonction. Ordinairement, ce paramètre est sur ON.

● Réception/Transmission des messages d'aftertouch: ON, OFF

Réglage qui détermine si la réception/transmission des messages d'aftertouch est en ou hors fonction. Ordinairement, ce paramètre est sur ON.

Réception des messages de souffle (Breath): OFF, VOL, MOD, AFT, V&M, V&A, M&A, ALL

Réglage destiné à sélectionner ce qui sera commandé par les messages de souffle (Breath), lorsqu'un instrument de commande par souffle a été utilisé pour piloter le modèle 760.

OFF	Réception ignorée
VOL	Volume
MOD	Modulation (Intensité du vibrato)
AFT	Aftertouch
V & M	Volume et modulation
V & A	Volume et aftertouch
M & A	Modulation et aftertouch
ALL	Volume, modulation et aftertouch

Réception des messages de volume: ON, OFF

Ce réglage détermine si la réception des messages de volume (numéro de commande: 7) est en ou hors fonction. Ordinairement, elle est en fonction (ON).

Réception des messages exclusifs: ON–1, ON–2, OFF

Ce réglage détermine comment sont réceptionnés les messages exclusifs.

ON–1	Seuls les messages exclusifs avec le numéro d'unité choisi seront reconnus.
ON–2	Tous les messages exclusifs seront reconnus, quel que soit leur canal MIDI ou numéro d'unité.
OFF	La réception de messages exclusifs est impossible.

Numéro d'unité: CTRL, 17 ... 32

Le numéro d'unité (17 ... 32) est un numéro utilisé pour l'identification d'appareils MIDI dans le cadre de la transmission/réception de messages exclusifs. En effet, ces échanges se font indépendamment des réglages des canaux MIDI. Si ce paramètre est réglé sur CTRL, les messages exclusifs peuvent être reçus sur le canal de contrôle. Notez que même si le numéro de l'unité a été modifié, à la prochaine mise sous tension, il reviendra à la valeur "17".

3 APPLICATIONS MIDI

Cette section décrit quelques unes des applications possibles si vous connectez le modèle 760 à d'autres appareils MIDI

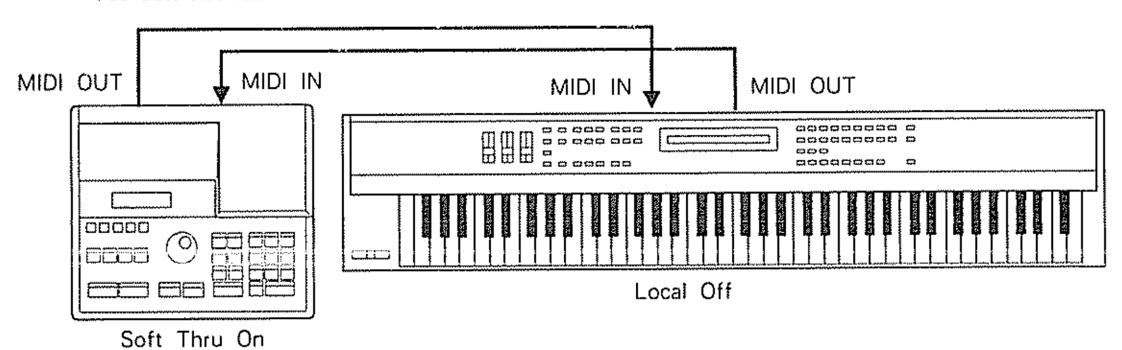
1. Utilisation comme module de sons multi-timbral

Le modèle 760 peut également être utilisé comme module de sons multi-timbral, doté de six Parties. Pour utiliser efficacement ces six Parties, il est nécessaire d'utiliser l'appareil en tant que source sonore pour un séquenceur ou un autre appareil capable de faire jouer automatiquement certaines Parties.

Pour notre explication, nous considérerons qu'un séquenceur (par exemple MC-500 MKII, MC-300 Roland) est utilisé pour l'enregistrement et la reproduction. Pour des détails sur l'utilisation du séquenceur, référez-vous à son mode d'emploi

● Avant de commencer l'enregistrement

Premièrement connectez le séquenceur au modèle 760 puis allumez en premier le modèle 760 et enfin le séquenceur. Ensuite, de façon à pouvoir simultanément entendre ce qui est joué par le clavier et ce qui est enregistré dans le séquenceur, réglez le mode Soft Thru du séquenceur sur "On" et le modèle 760 sur "Local Off" (voir page 56) Si le séquenceur n'a pas de fonction Soft Thru, le modèle 760 doit être laissé en "Local On".



* Quand Soft Thru est sur "On", toutes les données MIDI arrivant à la prise MIDI IN du séquenceur sont recopiées sans aucun changement et ré-émises par sa MIDI OUT.
* Quand le séquenceur est capable de transmettre des informations de Local On/Off, il peut être utilisé pour automatiquement changer le réglage Local On/Off du modèle 760.

● Mise en séquence d'une orchestration

Partie	C. de réception	Tone
1	1	A. PIANO 1
2	2	AC. BASS
3	3	STRINGS 1
4	4	BRASS 1
5	5	SAX 1
6	10	DRUMS

Si vous désirez mettre en place une orchestration utilisant différentes Parties, le mode de réception du modèle 760 doit être réglé sur PART, ainsi chaque Partie sera réglée sur un numéro de canal MIDI spécifique. Les canaux MIDI des sections Upper et Lower doivent être réglés sur les mêmes numéros que ceux des Parties devant être enregistrées

Dans ce cas, certaines procédures (comme les changements de Tones) seront un peu plus délicates si vous avez utilisé la fonction Layer pour augmenter le nombre de Parties combinées. Vous devez régler l'appareil de telle façon que les sonorités de Tones soient facilement manipulées individuellement. Par exemple, si vous désirez jouer un morceau de jazz, la sélection de Tones indiquée ci-contre peut convenir.

Commencer l'enregistrement

Vous pouvez alors commencer l'enregistrement. Si Split est sur "off", les données représentant ce que vous jouez sont transmises sur le canal MIDI de la section Upper. Split doit être sur "off" lorsque vous jouez d'un instrument qui nécessite normalement une grande tessiture, comme le piano. Si vous réglez Split sur "on", vous pouvez enregistrer ce qui est joué en section Upper et Lower à la fois, en utilisant deux canaux MIDI séparés. Ceci procure l'avantage de pouvoir jouer la partie basse tout en jouant la mélodie. De plus, vous pouvez utiliser le Levier de Bender ou d'Aftertouch pendant l'enregistrement et faire en sorte que les données soient intégrées lors de l'enregistrement du jeu.

Lorsque vous êtes prêt à enregistrer une Partie différente, changez les canaux MIDI pour les sections Upper et Lower, puis enchaînez de la même façon.
Au lieu d'enregistrer la batterie à partir de ce qui est joué sur le clavier, vous pouvez la jouer en utilisant un Pad MIDI (Roland PAD -5, PAD - 80, etc). Vous pouvez aussi programmer en pas à pas un pattern avec le séquenceur. Une autre possibilité qui vous est offerte est d'utiliser une boîte à rythmes (Roland R- 8, R-5, etc.) conçue pour le jeu synchronisé par le MIDI. Le modèle 760 ne vous permet pas de changer les numéros de note que les sons de batterie utilisent.
Si vous désirez enregistrer la batterie en la jouant sur un autre appareil, vous devez programmer ce dernier afin que chaque son de batterie (numéro de note) coïncide avec ceux du modèle 760.

Création du Patch le plus efficace

Une fois que vous avez fini l'enregistrement de tout votre morceau, essayez de le reproduire. Tout en l'écoutant, essayez de sélectionner d'autres Tones; et, comme si vous utilisiez une table de mixage, réglez la balance générale en changeant le niveau (Level) ou le panoramique. Comme touche finale, faites les réglages de Chorus et de Reverb. Une fois terminé, stockez toute cette configuration dans un Patch. Si vous enregistrez alors le numéro de programme (numéro de Patch) du Patch ainsi créé, et cela au début du morceau, vous pourrez lors de la reproduction obtenir un rappel automatique du Patch qui contient la configuration voulue.

Changement de Tone en cours de morceau

Chaque Tone a toujours un numéro de changement de programme qui lui est assigné (voir liste des Tones, page 70). Si vous accomplissez un changement de Tone en cours d'enregistrement, le numéro de changement de programme qui lui correspond sera transmis et donc enregistré. A la reproduction, le Tone du modèle 760 sera changé suite à la réception de ce numéro de changement de programme.
Comme le changement de Tone risque de ne pas se faire exactement au moment voulu si on fait à la fois l'enregistrement des notes et celui du changement de programme, il est souvent préférable d'enregistrer ce changement de programme après coup.

● Enregistrement d'un solo

Si vous souhaitez enregistrer un solo de piano, le Mode Rx doit être réglé sur U/L. Alors que les données MIDI peuvent être reçues ou transmise sur les canaux MIDI pour la section Upper et Lower, les sons utilisant les fonctions Layer et Split peuvent être reproduits après coup. Pour obtenir une reproduction optimale, il est préférable d'utiliser les Patches pour les changements de sons. Vous voudrez probablement créer une bonne sélection de Patches avant de commencer un tel type d'enregistrement.

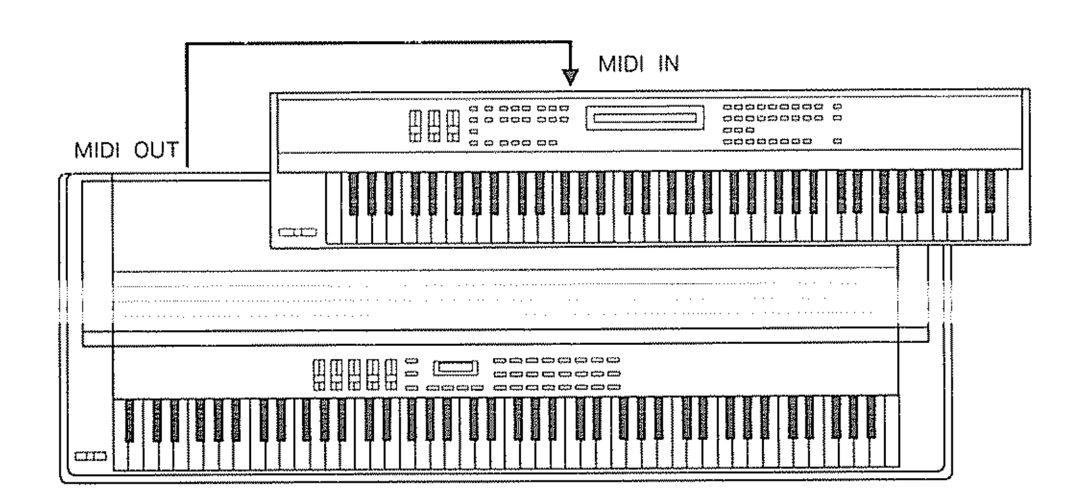
● Changer les Tones ou les Patches à l'aide de messages exclusifs

Si, au lieu des numéros de programme, vous enregistrez les réglages des Patches ou des Tones sous forme de messages exclusifs, vous serez certain que les mêmes réglages seront utilisés lors de la reproduction, même si les réglages de Patches ou de Tones du modèle 760 ont été changés entre temps. Pour utiliser les messages exclusifs afin de transmettre les réglages de Patch, accomplissez la procédure de transmission de Patch (Patch Dump); et pour transmettre des réglages de Tones, accomplissez la procédure de transfert de Tones (Tone Dump, voir page 62).

2. Utilisation avec un autre clavier de commande

L'unité peut être combinée avec un autre clavier maître (MK - 80, etc.) et être utilisée comme un double clavier.

Connexions

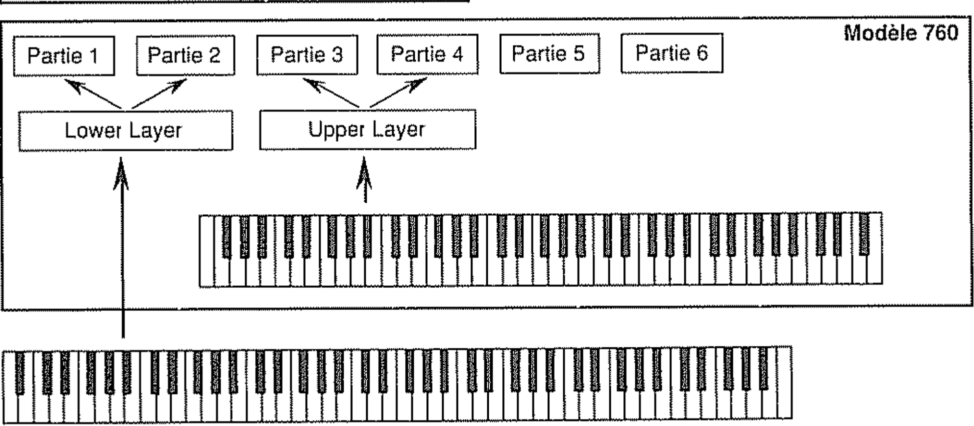


Utilisation d'un double clavier

Si vous souhaitez jouer la Partie Upper en utilisant le clavier du modèle 760 et jouer la Partie Lower en utilisant un clavier de commande externe, les paramètres MIDI devront être réglés comme indiqué et Split mis sur "off".
Si vous désirez changer la Partie traitée par le clavier de commande externe, effectuez les changements des réglages de Layer pour la section Lower sur la façade du modèle 760.

<Exemple> Si le canal de transmission utilisé par le clavier de commande est le canal 1:

Paramètre	Valeur
Can. MIDI pour Lower	1
Can. MIDI pour Upper	autre que 1
Mode de réception	U/L

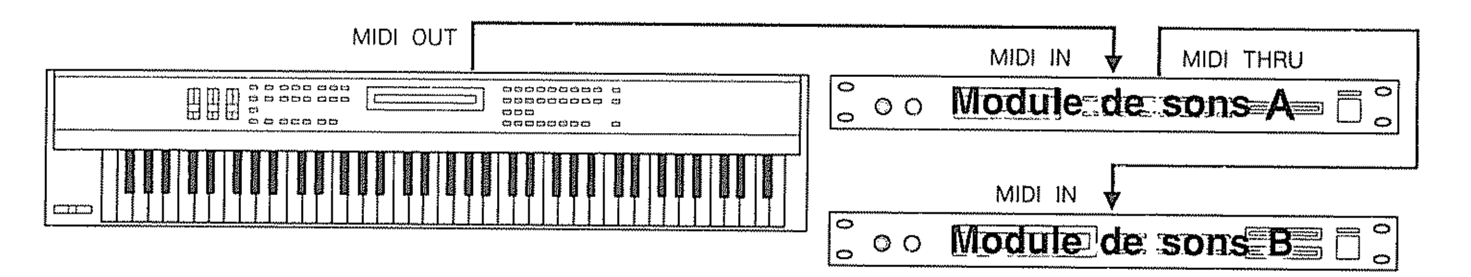


Clavier de commande externe

3. Utilisation de modules sonores

● Connexions

Quand l'appareil est utilisé en combinaison avec d'autres modules de sons (U - 220, D- 110 Roland, etc), les connexions doivent être faites comme suit, et les paramètres MIDI doivent être réglés comme ci-dessous



Si Split est sur "Off" lors du jeu, le canal de réception du module de sons devra être le même que le canal utilisé par la section Upper

Si Split est sur "On" lors du jeu, le canal de réception du module de sons A devra être le même que le canal utilisé par la section Upper, et le canal de réception du module de sons B devra être identique au canal utilisé par la section Lower Ainsi, les deux modules de sons pourront être déclenchés indépendamment par les sections Upper et Lower Si vous possédez un module de sons multi-timbral, les sections Upper et Lower peuvent aussi être utilisées pour déclencher différents sons de façon indépendante

● Changements de son

Si vous souhaitez effectuer des changements de son dans le module de sons en correspondance avec le modèle 760, vous devez faire correspondre le canal utilisé par la Partie en cours d'utilisation avec le canal de réception du module de sons

● Combinaisons de sons

Il existe plusieurs façons possibles de combiner les modules de sons et les sons Ici, quelques exemples représentatifs sont donnés

- Un son plus "gros" peut être obtenu en combinant deux sons similaires légèrement désaccordés, l'un par rapport à l'autre Vous pouvez également essayez de combiner deux sons décalés d'une octave Ceci est plus efficace avec des sons tels que les cordes (strings), les cuivres (brass), ou les orgues

- Une autre possibilité est de régler la sensibilité à la dynamique du modèle 760 dans la plage négative alors qu'elle l'est dans la plage positive pour le module de sons Par conséquent, lorsque les touches sont jouées fortement, le module de sons sera entendu, alors que lors d'un jeu plus doux, c'est le modèle 760 qui sonnera De la même façon, si vous modifiez la façon dont les changements de volume sont obtenus à partir de la dynamique, vous pouvez obtenir différentes sonorités selon la façon dont les touches sont jouées L'aftertouch peut également être utilisé pour obtenir des effets similaires

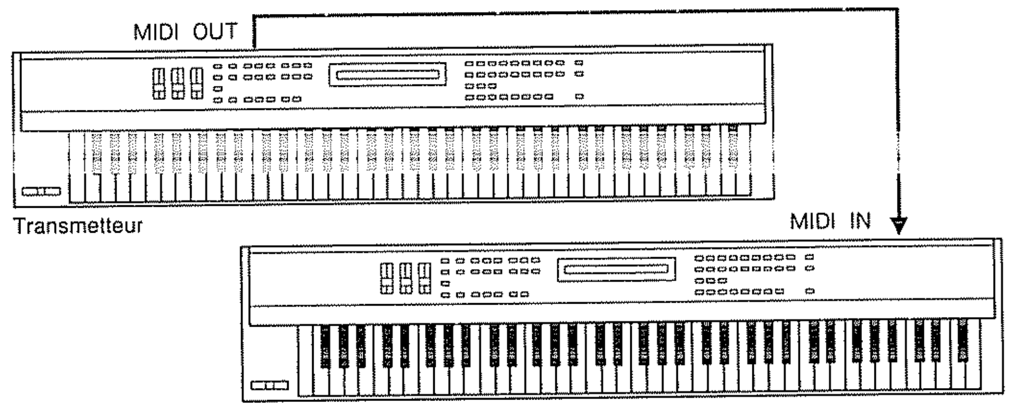
- Si vous accomplissez des changements d'enveloppe sur les deux appareils, les portions d'attaque peuvent être produites par le modèle 760 pendant que les portions tenues du son peuvent être jouées par le module de sons

4. Transfert de données à l'aide de messages exclusifs

En employant les messages exclusifs, différentes données (réglages de paramètres) peuvent être transférées vers un séquenceur ou un autre modèle 760.

● Connexions

Si vous désirez transmettre des données vers un autre modèle 760, un câble MIDI doit être connecté comme ci-dessous. Pour le transfert de données avec un séquenceur, la même configuration qu'en page 58 doit être faite



● Transmission

Lorsque vous transmettez les données exclusives depuis le modèle 760, un choix entre les trois modes suivants est possible.
La méthode de transmission diffère selon le type de paramètres que vous désirez transmettre.

Tone Dump

Transmission des données du Tone présent dans la Partie sélectionnée. Plutôt que d'utiliser un numéro de changement de programme pour demander l'appel de ce Tone, si vous enregistrez ses données dans le séquenceur, vous serez sûr que les mêmes réglages de Tone seront rappelés lors de la reproduction, même si les réglages du modèle 760 ont été changés entre temps.

Tout en maintenant enfoncé WRITE, pressez VARIATION ▲.
Une fois la transmission de données terminée, "Completed" sera affiché et vous retournerez en mode de jeu.

Patch Dump

Permet la transmission des données du Patch sélectionné (paramètres de jeu, paramètres de Partie pour chaque Partie, et paramètres de Tone pour chaque Tone sélectionné dans les différentes Parties). Au lieu d'utiliser un numéro de programme pour le Patch, si vous enregistrez ses données dans le séquenceur, vous serez sûr que les mêmes réglages de Patch seront retrouvés lors de la reproduction, même si les réglages du modèle 760 ont été modifiés entre temps

Tout en maintenant enfoncé WRITE, pressez VARIATION ▼.
Une fois la transmission des données terminée, "Completed" s'affiche et vous retournez en mode de jeu.

Bulk Dump

Le Bulk Dump est la procédure de transmission de la totalité des données contenues dans le modèle 760. Elle vous permet de stocker les réglages du modèle 760 dans un séquenceur ou de les transférer dans un autre modèle 760 pour que ce dernier ait les mêmes réglages

* Si vous transmettez les données dans un autre modèle 760, vous perdrez tous les réglages existant dans l'appareil de réception, de ce fait ils seront tous remplacés par de nouveaux réglages. Avant d'entamer cette procédure, assurez-vous qu'il ne restait rien que ne vous souhaitiez préserver.

① Tout en maintenant enfoncé EDIT , pressez MIDI Alors choisissez l'écran suivant à l'aide de PARAMETER ◀ ▶

```
MIDI Bulk Dump
<    Sure ?        [WRITE] / [EDIT]
```

② Pressez WRITE
Pour annuler un transfert, pressez EDIT .
Une fois la transmission des données terminée, "Completed" est affiché et vous retournez à l'écran dans lequel vous étiez à l'étape ①

③ Pressez EDIT pour retourner au mode de jeu

● Réception

Si vous souhaitez que le modèle 760 reçoive des messages exclusifs, réglez le paramètre MIDI "Rx Exclu" sur l'une ou l'autre des positions ON -1 ou ON -2. Lorsque le récepteur est réglé sur ON-1, vous devez faire correspondre les numéros d'unité du transmetteur et du récepteur.
Dès lors, si vous sélectionnez le mode de jeu, l'appareil est près à recevoir, à tout moment un message (voir page 57)

* Même après la réception de messages exclusifs, le modèle 760 peut ne pas se conformer aux réglages reçus. Dans ce cas, re-sélectionnez le Tone (si c'est un Tone Dump qui a été accompli) ou le Patch (si c'est un Patch Dump qui a été accompli) en façade du modèle 760 ou à l'aide d'un changement de programme MIDI. Pour plus d'explication, référez-vous à l'équipement MIDI en page 84.

REFERENCE

MAUVAIS FONCTIONNEMENT

Au cas où aucun son n'est produit ou si vous pensez que l'appareil ne fonctionne pas correctement, vérifiez d'abord les points ci-dessous Ensuite, si vous n'avez toujours pas trouvé de solution pour retrouver un fonctionnement normal, contactez votre revendeur ou le service après-vente Roland.

Aucun son n'est produit/le son est trop bas

● Etes-vous sûr de ne pas avoir réglé le volume trop bas?
Vérifiez le réglage de volume fait sur l'appareil ainsi que sur tout amplificateur ou mixeur connecté.

● Le son peut-il être entendu au casque?
Si c'est le cas, alors un de vos cordons peut être endommagé ou l'amplificateur ou le mixeur connectés peuvent avoir un problème
Vérifiez votre équipement connecté et votre câblage (voir page 10).

● Avez-vous re-vérifié les réglages du Layer? Si aucune des Parties n'a été sélectionnée dans la configuration (Layer), aucun son n'est produit lorsque vous jouez sur le clavier. Utilisez la fonction Layer, sélectionnez une Partie (voir page 13).

● Etes-vous sûr que vos réglages de niveau (Level) pour les Parties et les Tones ne sont pas trop bas?
Niveau des Parties (voir page 31); niveau des Tones (voir page 35).

● Etes-vous sûr que vous n'êtes pas en mode Local Off?
Passez en mode Local On (voir page 56)

● Peut-être avez-vous choisi des réglages de sensibilité à la dynamique et à l'aftertouch qui sont inappropriés?
Sensibilité à la dynamique/sensibilité à l'aftertouch (voir page 35)

● Il est possible que le volume des Parties ait été réglé trop bas suite à la réception de messages de volume MIDI venant d'un autre appareil.
Essayez de changer de Patch (voir page 17)

Le son semble étrange

● Etes-vous sûr de ne pas utiliser des Tones dont les réglages pourraient avoir été modifiés lors de leur utilisation dans un autre Patch?
Initialisez les réglages de Tones (voir page 30).

● Essayez de re-vérifier les réglages de Layer Dans certains cas des sons étranges peuvent provenir d'une combinaison inhabituelle de sons Essayez de changer le choix effectué pour Layer (voir page 13), essayez de re-sélectionner les Tones (voir page 14).

● Avez-vous fait des changements de réglages de Tones avec une carte PCM, alors que vous en employez maintenant une autre?
Initialisez les réglages de Tones pour les cartes PCM (voir page 30).

La hauteur n'est pas correcte

● Etes-vous sûr que la fonction de transposition (Key Transpose) n'est pas en service?
Mettez-la hors service (voir page 40).

● L'accord a-t-il été modifié?
Vérifiez l'accord (voir page 22).

● La hauteur des Tones est-elle réglée correctement?
Pitch Coarse/Pitch Fine (voir page 34)

● Est-il possible que des messages de Bender soient continuellement reçus?
Essayez de déplacer le levier de Bender ou de changer de Patch.

Les Patches/Tones ne changent pas correctement

● L'indicateur [EDIT] est-il allumé ?
Pressez [EDIT] pour retourner en mode de jeu.

Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement

● Etes-vous sûr que les câbles MIDI sont bien connectés?
Re-connectez les afin qu'ils le soient correctement (voir page 54).

● Avez-vous vérifié que tous les canaux MIDI de chaque Partie, ainsi que les fonctions décidant comment sont reçues les données MIDI, sont réglés comme ils doivent l'être?
Réglages MIDI (voir page 54).

■ Messages d'erreur

Quand une erreur apparaît en cours de procédure, ou que l'appareil est incapable d'accomplir une procédure, un message d'erreur apparait dans l'afficheur. Dans de tels cas, référez-vous aux informations ci-dessous, puis suivez le remède indiqué.

Lors de l'utilisation d'une carte PCM

```
Wrong Card  →  Pull out
```

Cause : Une carte autre que celle spécifiée a été insérée.
Remède : Retirez immédiatement la carte

```
Card Not Ready
```

Cause : Aucune carte PCM n'est insérée, ou elle n'est pas correctement insérée.
Remède : Vérifiez que la carte est insérée correctement, puis recommencez

Lors de l'utilisation avec d'autres appareils MIDI

```
MIDI Communication Error
```

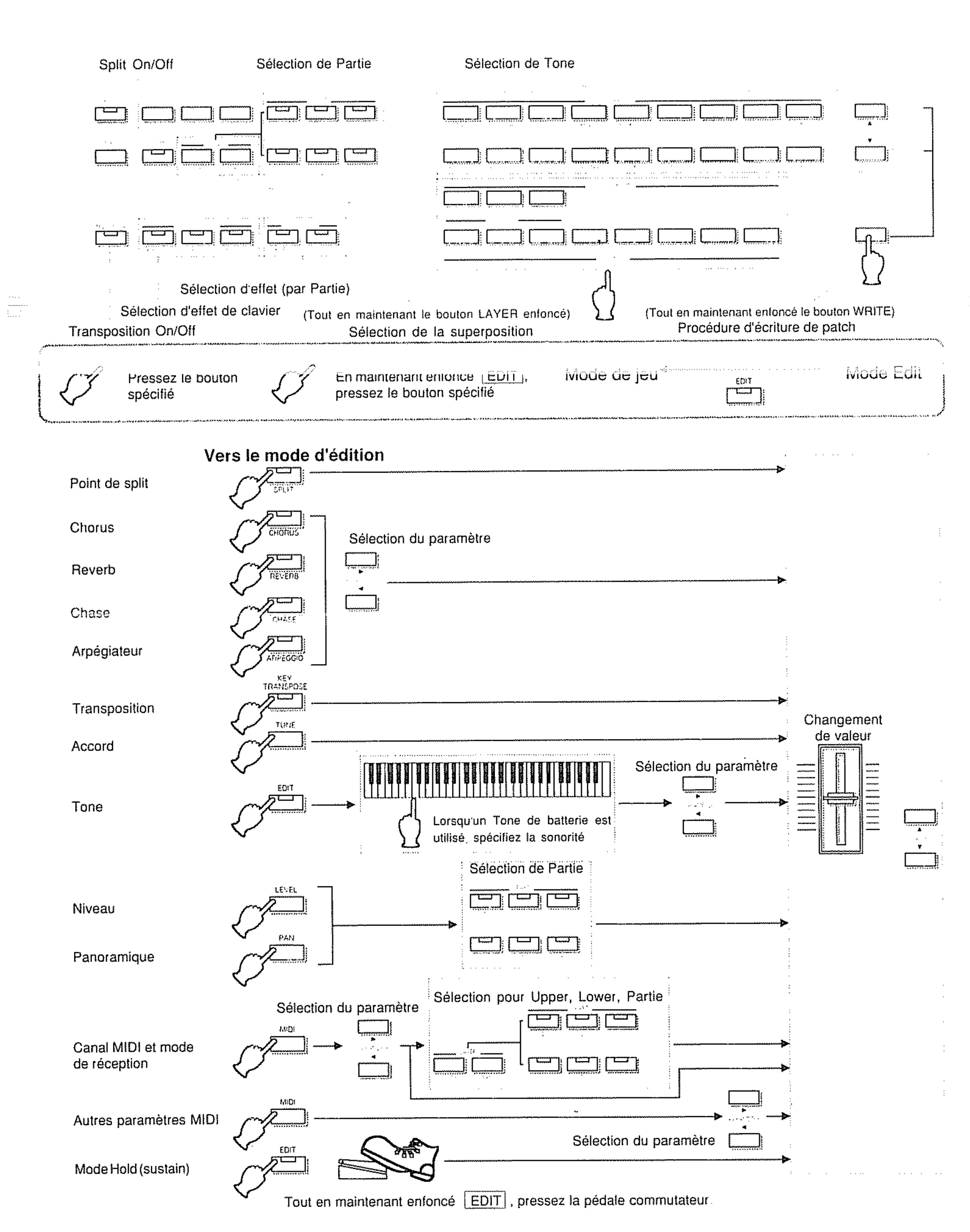
Condition: les données MIDI ne sont pas reçues correctement.
Cause: Un câble MIDI avec une connexion déficiente est utilisé ou bien celui-ci a été endommagé (Active Sensing ou "test de liaison" interrompu)
Trop d'informations MIDI ont été reçues en même temps, la procédure d'information est difficile.
Les messages exclusifs ont été reçus de façon incorrecte
Remède : Vérifiez la connexion des câbles MIDI et des données à transmettre, puis recommencez la procédure.

Quand la pile est trop faible

```
Check internal battery
```

Cause : La pile de sauvegarde de l'unité est trop ancienne.
Remède : Contactez votre revendeur ou le service après-vente Roland.

TABLEAU DES PROCEDURES



LISTE DES PARAMETRES

Paramètre de Partie	Valeur	
Sélection du Tone	— — — — —	●
Chorus On/Off	On, Off	●
Reverb On/Off	On, Off	●
Niveau (Level)	0 ... 100	
Panoramique	L | ... | ... | R, RND	

Paramètre de Tone		Valeur
Pitch (Hauteur)	Coarse (accord grossier)	−24 ... +24
	Fine (accord fin)	−50 ... +50
	Bender Range	... 12
	Aftertouch Bend	−36, −24, −12 ... +12
Vibrato	Rate (vitesse)	0 ... 100
	Depth (intensité)	0 ... 100
	Mod Lever (levier modul.)	0 ... 100
	Aftertouch	0 ... 100
Level (Niveau)	Level (niveau)	0 ... 100
	Velocity (sens. à la dyn.)	−10 ... +10
	Aftertouch	−10 ... +10
	Attack (vitesse d'attaque)	−10 ... +10
	Decay (vitesse de chute)	−10 ... +10
	Sustain (niv. de maintien)	−10 ... +10
	Release (vit. relâchement)	−10 ... +10

Tone de batterie

Paramètre de Tone	Valeur
Reverb On/Off	On, Off

Paramètre	Valeur
Accord	427,4 ... 452,9 Hz

Paramètre de jeu	Valeur	
Split On/Off	On, Off	●
Point de split	E1 (mi1) ... G#7 (sol#7)	
Superposition (layer) Upper	1 ... 6 (On ou Off pour chaque)	●
Superposition (layer) Lower	1 ... 6 (On ou Off pour chaque)	●
Key Transpose On/Off	On, Off	●
Key Transpose (transposition)	−12 ... +12	
Chorus Rate (vitesse)	0 ... 100	
Chorus Depth (profondeur)	0 ... 100	
Chorus Level (niveau)	0 ... 100	
Reverb Type (type de reverb)	ROOM 1 ... 3, HALL -1, 2, GATE, DELAY 1, 2	
Reverb Time (durée)	0 ... 100	
Reverb Level (niveau)	0 ... 100	
Delay Feedback (répétition)	0 ... 100	
Key Effect (effet de clavier)	Off, Harmony, Chase, Arpeggio	●
Chase Repeat (répétition)	On, Off	
Chase Part (Partie affectée)	1 ... 6, ROTARY	
Chase Rate (vitesse)	0 ... 100	
Chase Shift (transposition)	−12 ... +12	
Chase Level (niveau)	0 ... 100	
Arpeggio Mode	UP, DOWN, UP & DOWN, RANDOM	
Arpeggio Style	STACCATO, PORTATO, LEGATO	
Arpeggio Part (Partie affectée)	1 ... 6, LAYER	
Arpeggio Rate (vitesse)	0 ... 100	
Arpeggio After (sens. à l'after.)	−5 ... +5	
Hold Mode (Sustain)	UPPER, LOWER, BOTH	
Nom du Patch (16 caractères)	espace A ... Z a ... z 0 ... 9 - / + * , . : ; = ! " # $ & ' ( ) < > { } [ ] _ ?	

Paramètre MIDI		Valeur	Réglages d'usine
Canal MIDI de la Partie	Partie 1 ... 6	1 ... 16, OFF	① 3 ② 4 ③ 5 ④ 6 ⑤ 7 ⑥ 10
	Upper, Lower	1 ... 16	Upper 1, Lower 2
Mode de réception (Rx mode)		PART, U/L, BOTH	BOTH
Canal de contrôle		1 ... 16	16
Commande locale		ON, OFF	ON
Changt de programme (trans. et récep.)		ON, OFF	ON
Aftertouch (trans. et récep.)		ON, OFF	ON
Breath (réception)		OFF, VOL, MOD, AFT V&M, V&A, M&A, ALL	VOL
Volume (réception)		ON, OFF	ON
Exclu (réception des mess. exclusifs)		OFF, ON -1, ON -2	ON - 1
Unit # (numéro d'unité)		CTRL, 17 ... 32	17
Bulk Dump		---- --------	---- --------

● modifiable par les boutons de façade

LISTE DES TONES

	Nom du Tone	N° Prog	Type	Nbre voix	Remarques	Limite > de la plage audible
A. PIANO	A. PIANO 1	1	Mix. dyn.	2	Doux	
	A. PIANO 2	2	Mix. dyn	2		
	A. PIANO 3	3	Mix. dyn.	2	Brillant	
	A. PIANO 4	4	Mix. dyn.	2	Bastringue	
	A. PIANO 5	5	Simple	1	Doux	
	A. PIANO 6	6	Désacc	2		
	A. PIANO 7	7	Simple	1	Fort	
	A. PIANO 8	8	Désacc	2		
	A. PIANO 9	9	Simple	1	Fort et brillant	
	A. PIANO 10	10	Désacc	2		
E. PIANO	E. PIANO 1	11	Mix. dyn	2	Doux + fort	
	E. PIANO 2	12	Simple	1	Doux	
	E. PIANO 3	13	Désacc.	2		
	E. PIANO 4	14	Simple	1	Fort	
	E. PIANO 5	15	Désacc	2		
	BRIGHT EP1	16	Simple	1		sol#7
	BRIGHT EP2	17	Désacc.	2		
A. GUITAR	A. GUITAR 1	18	Simple	1		la6
	A. GUITAR 2	19	Désacc.	2		
	A. GUITAR 3	20	Double	2		
	A. GUITAR 4	21	Double	2	Avec en plus l'octave inférieure	
	A. GUITAR 5	22	C. dyn.	1	Attaque lente / rapide (d = 100)	
E. GUITAR	E. GUITAR 1	23	C. dyn.	1	Etouffée / claire (d = 100)	fa6
	E. GUITAR 2	24	Simple	1	Etouffée	
	E. GUITAR 3	25	Simple	1		
	E. GUITAR 4	26	Désacc.	2		
	HEAVY. EG 1	27	Simple	1	Combinaison de quintes	mi7
	HEAVY. EG 2	28	Désacc.	2		
STRINGS	STRINGS 1	29	Simple	1	Chute longue	si7
	STRINGS 2	30	Simple	1	Chute courte	
	STRINGS 3	31	Double	2	Chute longue, avec en plus l'octave inf.	
	STRINGS 4	32	Double	2	Chute courte, avec en plus l'octave inf.	
	JP. STRINGS	33	Simple	1		
	STRINGPAD1	34	Simple	1		
	STRINGPAD2	35	Double	2		

N° Prog. : Numéro de programme

d : Seuil de dynamique (valeur de dynamique à laquelle le son change. La dynamique maximum est 127)

CHOIR

Nom du Tone	N° Prog	Type	Nbre voix	Remarques	Limite > de la plage audible
CHOIR 1	36	Simple	1	Chute longue	sol#6
CHOIR 2	37	Simple	1	Chute courte	
CHOIR 3	38	Double	2	Chute longue, avec en plus l'octave inf.	
CHOIR 4	39	Double	2	Chute courte, avec en plus l'octave inf.	
SYN CHOIR	40	Simple	1		
SYN. VOX 1	41	Simple	1		
SYN. VOX 2	42	Simple	1		
BREATH VOX	43	Double	2		sol7

BRASS

BRASS 1	44	Simple	1		sol#7
JP. BRASS 1	45	Simple	1		
JP. BRASS 2	46	Simple	1		
RICH BRASS	47	Simple	1		
BRASTRINGS	48	Double	2		
METAL HIT	49	Double	2		

TP/TRB

SOFT TP 1	50	Simple	1		si7
SOFT TP 2	51	Désacc.	2		
TP / TRB 1	52	Simple	1		
TP / TRB 2	53	Simple	1	Doux	
TP / TRB 3	54	Simple	1	Brillant	

E. ORGAN

E. ORGAN 1	55	Simple	1		la6
E. ORGAN 2	56	Désacc.	2		
E. ORGAN 3	57	Simple	1		si6
E. ORGAN 4	58	Désacc.	2		
E. ORGAN 5	59	Simple	1		mi7
E. ORGAN 6	60	Désacc.	2		
E. ORGAN 7	61	Simple	1		sol#6
E. ORGAN 8	62	Désacc.	2		
E. ORGAN 9	63	Double	2		la6
R. ORGAN 1	64	Double	2		
R. ORGAN 2	65	Double	2		

N° Prog : Numéro de programme

MALLETS

Nom du Tone	N° Prog	Type	Nbre voix	Remarques	Limite > de la plage audible
VIBE 1	66	Simple	1	Doux	
VIBE 2	67	Désacc.	2	Doux	
VIBE 3	68	Mix. dyn.	2	Doux + fort	fa#7
MARIMBA	69	Simple	1		ré7
BELL 1	70	Simple	1	Chute longue	
BELL 2	71	Désacc.	2	Chute courte	
PIZZ	72	Simple	1		
METAL	73	Simple	1		
NAILS	74	Simple	1		

D-SOUNDS

FANTASIA	75	Double	2		
FANTA BELL	76	Simple	1		
L. CALLIOPE	77	Double	2		sol7
CALLIOPE	78	Simple	1		
BELL PAD	79	Double	2		
SYNTH HARP	80	Simple	1		
SPECT BELL	81	Double	2		
PIZZAGOGO	82	Double	2		
BELL DRUM	83	Double	2		
SPECTRUM 1	84	Simple	1		
SPECTRUM 2	85	Simple	1		
N. DANCE	86	Simple	1		

SYNTH WAVE

PULSEWAVE 1	87	Simple	1		
PULSEWAVE 2	88	Simple	1		
PULSEWAVE 3	89	Simple	1		
SAW WAVE 1	90	Simple	1		
SAW WAVE 2	91	Simple	1		

N° Prog. : Numéro de programme

	Nom du Tone	N° Prog.	Type	Nbre voix	Remarques	Limite > de la plage audible
SLAP BASS	SLAP 1	92	Simple	1	Frappée/tirée (S = mi2, H = fa#4)	sol7
	SLAP 2	93	Désacc.	2		
	SLAP 3	94	Simple	1	Frappée/tirée (S = si2, H = fa#4)	
	SLAP 4	95	Désacc	2	Frappée/tirée (S = mi2, H = fa#4)	
	SLAP 5	96	C. dyn.	1	Frappée/tirée (d = 100, H = fa#4)	
	SLAP 6	97	C. dyn.	1	Attaque lente/rapide (d = 100, H = fa#4)	
	SLAP 7	98	Simple	1	Frappée/tirée (S = mi2, H = do#4)	
	SLAP 8	99	Désacc.	2		
	SLAP 9	100	Simple	1	Frappée/tirée (S = si2, H = do#4)	
	SLAP 10	101	Désacc.	2	Frappée/tirée (S = mi2, H = do#4)	
	SLAP 11	102	C. dyn.	1	Frappée/tirée (d = 100, H = fa#4)	
	SLAP 12	103	C. dyn.	1	Attaque lente/rapide (d = 100, H = do#4)	

BASS	AC. BASS	104	Mix. dyn.	2	Avec bruit de frette	fa4
	FRETLESS 1	105	Simple	1	(H = ré#6)	sol7
	FRETLESS 2	106	Désacc.	2	(H = ré#6)	
	FINGERED 1	107	Simple	1	(H = do#5)	
	FINGERED 2	108	Désacc.	2	(H = do#5)	
	PICKED 1	109	Simple	1		la4
	PICKED 2	110	Désacc.	2		
	SYN. BASS 1	111	Mix. dyn.	2	Doux + fort	si4
	SYN. BASS 2	112	Simple	1	Doux	do#5
	SYN. BASS 3	113	Simple	1	Fort	si4
	SYN. BASS 4	114	Simple	1		
	SYN. BASS 5	115	Simple	1		
	SYN. BASS 6	116	Simple	1		
	SYN. BASS 7	117	Simple	1		
	SYN. BASS 8	118	Simple	1		

WINDS	SAX 1	119	Simple	1		mi7
	SAX 2	120	Simple	1	Doux	
	SAX 3	121	Simple	1	Brillant	
	SAX 4	122	Désacc.	2		
	SAX 5	123	Double	2	Avec en plus l'octave inférieure	
	FLUTE 1	124	Simple	1		la#7
	SHAKU 1	125	Simple	1		fa7
	SHAKU 2	126	Désacc.	2		
	BREATH	127	Simple	1		

N° Prog : Numéro de programme d : seuil de dynamique
S : Point de split (position à laquelle, sur le clavier, se produit un changement de son)
H : Harmoniques (position à laquelle, sur le clavier, des harmoniques sont ajoutées)

DRUMS

Nom du Tone	N° Prog.	Type	Nbre voix	Remarques	Limite > de la plage audible
DRUMS	128	Simple	1	Voir le tableau ci-dessous	

BATTERIE (réglages d'usine)

	N° de note	Nom de l'instrument	Panoramique	Reverb
	35	Bass Drum 1	L R	Off
do 2	36	Bass Drum 2	L R	Off
	37	Rim Shot	L R	On
	38	Snare Drum 1	L R	On
	39	Hand Clap	L R	On
	40	Snare Drum 2	L R	On
	41	Low Tom Tom 1	L R	On
	42	Closed High Hat 1	L R	Off
	43	Low Tom Tom 2	L R	On
	44	Open High Hat 2	L R	Off
	45	Middle Tom Tom 1	L R	On
	46	Open High Hat 1	L R	Off
	47	Middle Tom Tom 2	L R	On
do 3	48	High Tom Tom 1	L R	On
	49	Crash Cymbal 1	L R	On
	50	High Tom Tom 2	L R	On
	51	Ride Cymbal 1	L R	On
	52	China Cymbal 1	L R	On
	53	Cup (Mute)	L R	On
	54	Off	L R	Off
	55	Off	L R	Off
	56	Cowbell	L R	On
	57	Crash Cymbal 2	L R	On
	58	Snare Drum 3	L R	On
	59	Ride Cymbal 2	L R	On
do 4	60	Off	L R	Off
	61	Off	L R	Off
	62	Off	L R	Off
	63	Off	L R	Off
	64	Off	L R	Off
	65	Off	L R	Off
	66	Off	L R	Off
	67	Off	L R	Off
	68	Off	L R	Off
	69	Cabasa	L R	On
	70	Off	L R	Off
	71	Off	L R	Off
do 5	72	Off	L R	Off
	73	Off	L R	Off
	74	Off	L R	Off
	75	Off	L R	Off
	76	Off	L R	Off
	77	Off	L R	Off
	78	Off	L R	Off
	79	High Pitch Tom Tom 2	L R	On
	80	Off	L R	Off
	81	High Pitch Tom Tom 1	L R	On
	82	Off	L R	Off
	83	Off	L R	Off
do 6	84	Bass Drum 3	L R	Off
	85	Bass Drum 4	L R	Off
	86	Snare Drum 4	L R	On
	87	Snare Drum 5	L R	On
	88	Snare Drum 6	L R	On
	89	Low Tom Tom 3	L R	On
	90	Closed High Hat 2	L R	Off
	91	Middle Tom Tom 3	L R	On
	92	China Cymbal 2	L R	On
	93	High Tom Tom 3	L R	On
	94	Ride Cymbal 3	L R	On
	95	Off	L R	Off
do 7	96	Off	L R	Off
	97	Off	L R	Off
	98	Off	L R	Off

Off : pas de son

TABLEAUX VIERGES

Les tableaux vierges peuvent être phocopiés et utilisés si nécessaires.

N° patch		Nom du patch	

Split		Layer						Chorus			Reverb			
On/Off	Point	Lower			Upper			Vitesse	Intens.	Niveau	Type	Durée	Niveau	Delay FB
on off		1	2	3	1	2	3							
		4	5	6	4	5	6							

Transposition		Sélection de l'effet de clavier	Chase					Arpégiateur					Mode Hold
On/Off	Valeur		Répét	Partie	Vitesse	Shift	Niveau	Mode	Style	Partie	Vitesse	After	
on off													

	Nom du tone	Niveau	Panoramique	Effets On/Off	
				Chorus	Reverb
Partie 1			L ||||||||||||||| R	on off	on off
Partie 2			L ||||||||||||||| R	on off	on off
Partie 3			L ||||||||||||||| R	on off	on off
Partie 4			L ||||||||||||||| R	on off	on off
Partie 5			L ||||||||||||||| R	on off	on off
Partie 6			L ||||||||||||||| R	on off	on off

	Pitch (hauteur)				Vibrato				Niveau (level)						
	Coarse	Fine	Bender	After	Rate	Depth	Lever	After	Level	Velocity	After	Attack	Decay	Sustain	Release
Partie 1															
Partie 2															
Partie 3															
Partie 4															
Partie 5															
Partie 6															

Messages exclusifs Roland

1. Format des données de messages exclusifs

La communication MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
CMD	N° de commande
[CORPS]	Données principales
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut et doit ensuite se poursuivre avec le numéro d'identification du fabricant juste après F0H (MIDI ver 1 0)

N° du fabricant: 41H

Le numéro du fabricant identifie le fabricant de l'instrument MIDI qui émet [illegible] 41H correspond à Roland

N° d'unité: UNT

Le numéro d'unité est une valeur unique identifiant un instrument parmi tout ceux d'un système MIDI. Il est habituellement compris entre 00H et 0FH, avec une valeur inférieure d'une unité à celle du canal MIDI de base, mais des valeurs allant jusqu'à 1F peuvent être utilisées pour les appareils multi-canaux

N° de modèle: MDL

Le numéro de modèle sert à différencier un modèle d'un autre. Différents modèles peuvent cependant avoir le même numéro si ils utilisent des données similaires

Le format du numéro de modèle peut contenir 00H en plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre de combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects représentant chacun un unique modèle:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

N° de commande: CMD

Ce numéro donne la fonction du message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre des combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects, représentant chacun une fonction unique

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données principales: CORPS

Cette partie contient le message qui doit transiter par l'interface. La taille et le contenu exacts varient avec le n° de modèle et le n° de commande

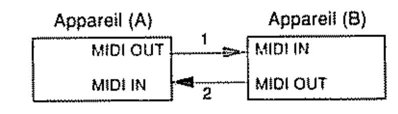
2. Transfert de données à adresse référencée

La référence à une adresse est une technique de transfert de messages se conformant au format de données qui est décrit dans la section 1. Elle assigne les données résidant en mémoire (données de son, de forme d'onde, paramètres par exemple) à des adresses spécifiques dans la mémoire-machine permettant ainsi à des messages d'y accéder en spécifiant l'adresse désirée.
Ce type de transfert est ainsi indépendant des modèles et catégories de données. Cette technique permet l'utilisation de deux procédures de transfert différentes: le transfert one-way ou unidirectionnel et le transfert handshake ou bi-directionnel

Procédure de transfert One-Way (voir section 3 pour détails)

Cette procédure est utilisable pour le transfert de petites quantités de données. Elle fait émettre un message exclusif d'une façon complètement indépendante du statut de l'appareil récepteur

Schéma de connexion

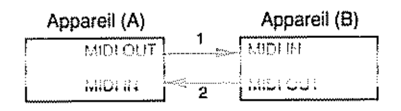


La connexion 2 est essentielle en cas de demande de données ou «Request data» (voir section 3)

Procédure de transfert Handshake (voir section 4 pour détails)

Cette procédure débute par une séquence de transfert pré-déterminée (d'où le terme de Handshake, «poignée de mains») entre les deux extrémités de l'interface avant que ne soit lancé le transfert de données. La liaison Handshake permet que la fiabilité et la vitesse de transfert soient suffisamment élevées pour traiter une grande quantité de données

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont essentielles

Notes sur ces deux procédures

*Elles utilisent des numéros de commande différents
*Deux appareils A et B ne peuvent échanger des données que s'ils utilisent la même procédure, sont réglés sur les mêmes numéros d'unité et de modèle et s'ils sont prêts pour la communication

3. Procédure de transfert one-way

Cette procédure fait émettre les données unilatéralement jusqu'à la fin et sert à la transmission des messages suffisamments courts pour qu'une réponse du récepteur n'ait pas à être vérifiée
Pour les messages longs, cependant, le récepteur doit recevoir chaque message aux moments déterminés par la séquence de transfert qui insère entre eux des intervalles d'au moins 20 millisecondes

Types de messages

Message	N° de commande
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

Request data n°1:RQ1 (11H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées

A la réception d'un message RQ1, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set 1 (DT1)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil n'enverra rien.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
11H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids lourd)
|		LSB (octet de poids faible)
ttH	taille	MSB
|		LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

* La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
* Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses

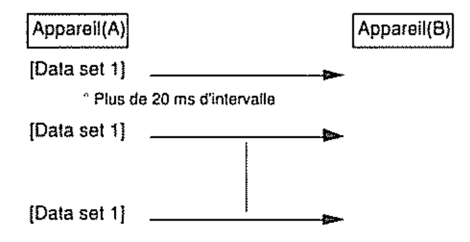
Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DT1 à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
12H	N° de commande
aaH	adresse MSB (octet de poids lourd)
|	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
|	|
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

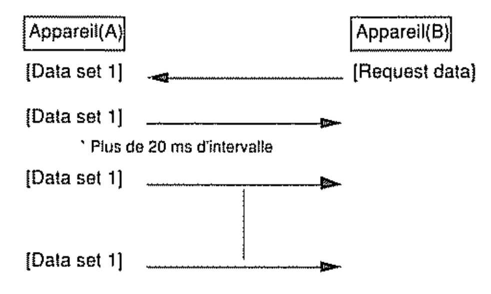
* Un message DT1 peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQ1
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie d'un modèle à l'autre
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seuls des messages DT1 sont nécessaires



● L'appareil B demande des données à l'appareil A
L'appareil B envoie un message RQ1 à l'appareil A. Ce dernier, après avoir examiné le message renvoie à l'appareil B un message DT1



4 Procédure de transfert handshake

Cette procédure est interactive car les deux appareils échangent des messages de contrôle d'erreur avant tout transfert, augmentant ainsi la fiabilité de ce dernier. Contrairement au transfert one-way qui insère des pauses entre les messages, le transfert handshake permet une communication plus rapide car le transfert de données démarre dès que le récepteur retourne au signal indiquant qu'il est prêt

Quand il s'agit de manipuler de grande quantités de données (formes d'ondes d'échantillonneurs et sons de synthétiseurs dans leur totalité, par exemple) au travers de l'interface MIDI, le transfert handshake est plus efficace que le one-way

Types de messages

Messages	N° de commande
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

Want to send data: WSD (40H)

Ce message est émis quand des données doivent être transmises par l'interface à un appareil récepteur. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données à transmettre

A l'arrivée d'un message WSD, l'appareil récepteur consulte sa mémoire pour trouver l'adresse et la taille de données satisfaisant la demande. S'il les trouve et s'il est prêt à communiquer, il retourne un message d'accusé de réception («ACK» pour «Acknowledge») Autrement, il retourne un message de rejet («RJC» pour «Rejection»).

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
40H	N° de commande
aaH	adresse MSB (octet de poids lourd)
|	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille MSB
|	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

* La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
* Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Request data: RQD (41H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées

A la réception d'un message RQD, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set (DAT)» qui contient les données demandées Autrement, l'appareil retournera un message de rejet (RJC)

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
41H	N°de commande
aaH	adresse MSB (octet de poids lourd)
|	LSB (octet de poids faible)
bbH	taille MSB
|	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DAT, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Data set: DAT (42H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses

Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DAT à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
42H	N° de commande
aaH	adresse MSB (octet de poids lourd)
|	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
|	|
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

* Un message DAT peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQD ou WSD
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
* Le nombre d'octets déterminant l adresse varie selon le numéro de modèle.
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Acknowledge: ACK (43H)

Ce message est émis quand la réception de messages WSD, DAT, «End of data (EOD)» ou autres s'est accomplie sans qu'aucune erreur n'ait été détectée. Tant que l'appareil situé à l'autre xetrémité de l'interface ne reçoit pas un message ACK, il ne passe pas à l'émission du message suivant

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
43H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

End of data: EOD (45H)

Ce message est émis pour informer un récepteur de la fin d'un message La communication ne sera toutefois terminée que lorsque le récepteur aura répondu par un message ACK

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
45H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Communication error: ERR (4EH)

Ce message avertit l'appareil connecté qu'une erreur de communication a été décelée en raison, par exemple, d'une erreur de checksum. Un message ERR peut être remplacé par un message «Rejection (RJC)» qui interrompt et termine en cours d'échange de messages

Quand il reçoit un message ERR, l'appareil émetteur peut, soit tenter d'envoyer une nouvelle fois le message dont la communication a précédemment échoué, soit terminer la communication en envoyant un message RJC

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4EH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Rejection: RJC (4FH)

Ce message est émis quand il est nécessaire d'interrompre la communication en passant outre le message reçu. Un message RJC est émis quand:

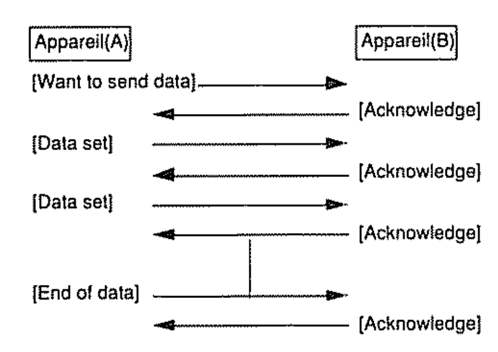
* un message WSD ou RQD demande une taille ou une adresse illicites
* l'appareil n'est pas prêt pour la communication
* un numéro illicite d'adresse ou de donnée a été détecté
* le transfert de données a été interrompu par l'utilisateur
* une erreur de communication s'est produite

Un message ERR peut être émis par l'un ou l'autre des appareils reliés par l'interface. la communication doit s'interrompre immédiatement après l'émission, par l'un ou l'autre, d'un message ERR

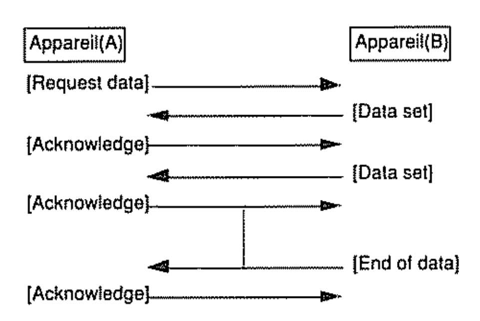
Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4FH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Exemples d'échanges de messages

● Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)

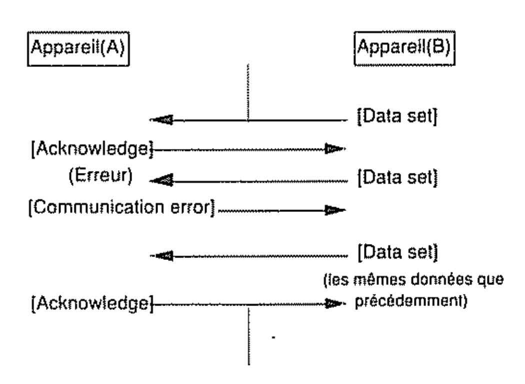


● L'appareil (A) demande des données à l'appareil (B) et les reçoit

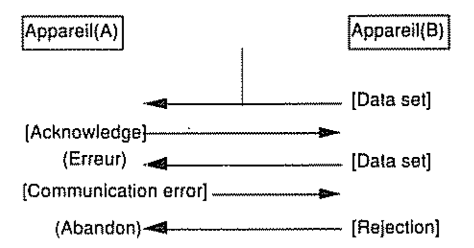


● Une erreur survient alors que l'appareil (A) reçoit des données venant de l'appareil (B)

1) Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)



2) L'appareil (B) ne re-émet pas les données et abandonne le transfert de données



3) L'appareil (A) abandonne immédiatement le transfert de données

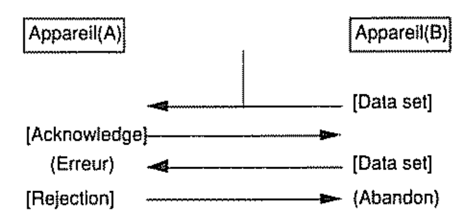


Tableau d'équipement MIDI

1. DONNEES RECUES ET RECONNUES

Les messages suivants sont toujours reconnus, excepté en mode ROM Play

■ Messages de voix par canal

Le message est reconnu sur le canal MIDI de Upper/Lower ou de chaque Partie en fonction du mode de réception (p 54)

● Notes

○ Note off

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	0=C–1 127=G9
vv = dynamique	ignorée	

○ Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	0=C–1 127=G9
vv = dynamique	01H - 7FH (1 - 127)	

● Aftertouch

Ce message est reconnu quand la fonction MIDI After (p.56) est réglée sur On

○ Aftertouch polyphonique

Statut	deuxième	troisième
AnH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	0=C–1 127=G9
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Aftertouch par canal

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

● Changement de commande

○ Modulation (intensité)

Statut	deuxième	troisième
BnH	01H	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Breath (souffle)

Ce message est reconnu comme volume/modulation/aftertouch selon le réglage de la fonction MIDI Rx Breath (p 57)

Statut	deuxième	troisième
BnH	02H	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = souffle	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Volume

Ce message est reconnu si la fonction MIDI Rx Volume est sur On (p 57)

Statut	deuxième	troisième
BnH	07H	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Panoramique

Ce message est reconnu comme panoramique par Partie et 15 positions différentes sont possibles (p 32)

Statut	deuxième	troisième
BnH	0AH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

00H = gauche (L)   40H = centre   7FH = droite (R)

L7 : 0H–8H (0–8)	R1 : 45H–4DH (69–77)
L6 : 9H–11H (9–17)	R2 : 4EH–55H (78–85)
L5 : 12H–19H (18–25)	R3 : 56H–5DH (86–93)
L4 : 1AH–22H (26–34)	R4 : 5EH–66H (94–102)
L3 : 23H–2AH (35–42)	R5 : 67H–6EH (103–110)
L2 : 2BH–33H (43–51)	R6 : 6FH–77H (111–119)
L1 : 34H–3BH (52–59)	R7 : 78H–7FH (120–127)
Centre : 3CH–44H (60–68)	

○ Hold 1 (sustain)

Statut	deuxième	troisième
BnH	40H	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	0–63 = OFF 64–127 = ON

○ RPN LSB (n° de paramètre référencé, octet de poids faible)

Statut	deuxième	troisième
BnH	64H	llH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

ll = octet de poids faible du paramètre contrôlé par RPN

○ RPN MSB (n° de paramètre référencé, octet de poids fort)

Statut	deuxième	troisième
BnH	65H	mmH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

mm = octet de poids fort du paramètre contrôlé par RPN

*** Description d'un RPN ***
A l'aide de RPN MIDI, des paramètres peuvent être modifiés par messages de changement de commande Les octets de poids fort et de poids faible du RPN identifient le paramètre contrôlé alors que l'entrée de donnée fixe la valeur voulue pour ce paramètre

La sensibilité au Pitch Bend et l'accord fin sont , avec le modèle 760, contrôlables par RPN

RPN n°0 : sensibilité au Pitch Bend

BnH 64H 00H (RPN LSB)	BnH 65H 00H (RPN MSB)	BnH 06H mmH (entrée de données MSB)

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
mm = action du Bender	00H - 0CH (0 - 12)	1 octave par paliers d'un demi-ton

*L'octet de poids faible (LSB) d'entrée de données est ignoré

RPN n°1 : accord fin

BnH 64H 01H	BnH 65H 00H	BnH 26H llH	BnH 06H mmH
(RPN LSB)	(RPN MSB)	(entrée de données LSB)	(entrée de données MSB)

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
ll = octet de poids faible (LSB) pour l'accord fin 00H - 7FH
mm = octet de poids fort (MSB) pour l'accord fin 1FH - 60H
mm. ll = 1FH. 00H – 40H.00H – 60H. 18H (–50.5 cent – 0 cent – +50.3 cent)
▲
la = 440.0 Hz

○ Entrée de données LSB

Statut	deuxième	troisième
BnH	26H	llH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
ll = valeur du RPN 00H - 7FH (0 - 127)

○ Entrée de données MSB

Statut	deuxième	troisième
BnH	06H	mmH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
mm = valeur du RPN 00H - 7FH (0 - 127)

*** Description de l'entrée de données ***
RPN n°0 : Sensibilité au Pitch Bend

Entrée de données (MSB) BnH 06H mmH	Entrée de données (LSB) BnH 26H llH	Sensibilité au Pitch Bend
00H	ignoré	0 cent
01H	ignoré	100 cent (un demi-ton)
•	•	•
0CH	ignoré	1200 cent (une octave)
0DH	ignoré	ignoré
•	•	•
7FH	ignoré	ignoré

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

RPN n°1 : Accord fin

Entrée de données (MSB) BnH 06H mmH	Entrée de données (LSB) BnH 26H llH	Accord fin
1FH	58	–50.5 cent
•	•	•
•	•	•
40H	00H	0 cent (la 4 = 440.0 Hz)
•	•	•
•	•	•
60H	18H	+50.3 cent

n = canal de contrôle MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

● Changement de programme

Ce message est reconnu quand la fonction MIDI Program Change (p 55) est réglée sur On. Elle n'est de toute façon pas reconnue en mode d'édition.

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
pp = N° de programme 00H - 7FH (0 - 127)

○ Changement de Tone

Ce message est reconnu indépendamment par le canal MIDI de chaque Partie et le numéro de programme (ppH) correspond à un Tone interne ou à un Tone de Card 1 ou Card 2
Voir la liste des Tones (p 70) pour plus de détails

CnH ppH	N° du tone : nom du tone
00H	1 : A PIANO 1
•	•
•	•
7FH	128 : DRUMS

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

○ Changement de Patch

Ce message est reconnu sur le canal de contrôle et le numéro de programme (ppH) correspond au numéro de USER PATCH

CnH ppH	N° du Patch
00H	USER PATCH A–1
•	•
•	•
17H	USER PATCH C–8
18H	ignoré
•	•
7FH	ignoré

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

● Changement de Pitch Bend

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
ll = LSB (o. de poids faible) 00H - 7FH (0 - 127)
mm = MSB (o. de poids fort) 00H - 7FH (0 - 127)
mm. ll = 00H. 00H – 40H.00H – 7FH. 7FH (–8192 – 0 – +8191)

mmH	llH	valeur relative de hauteur
00H	00H	–8192
•	•	•
•	•	•
40H	00H	0
•	•	•
•	•	•
7FH	7FH	+8191

■ Messages de mode par canal

Le message est reconnu sur le canal MIDI de Upper/Lower ou de chaque Partie en fonction du mode MIDI de réception (p.54)

● Initialisation des commandes

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

Après cette ré-initialisation, les commandes sont réglées comme suit:

Commande	réglage
Pitch Bend	±0 (centre)
Hold 1 (sustain)	0 (off)
Modulation	0 (min)
Aftertouch par canal	0 (min)
Aftertouch polyphonique	0 (min)

● Commande locale

Ce message est reconnu sur le canal de contrôle

Statut	deuxième	troisième
BnH	7AH	vvH

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur 00H, 7FH (0, 127) 0 = OFF, 127 = ON

● All Notes Off (toutes notes relâchées)

Quand ce message est reconnu, toutes les notes mises en service par messages MIDI de note ON seront "relâchées"

Statut	deuxième	troisième
BnH	7BH	00H

n = canal MIDI 0H - FH (0 - 15) 0=canal 1 15=canal 16

Messages de système en temps réel

● Active sensing

A la réception de ce message, le modèle 760 s'attend à recevoir un autre message de ce type ou des données (ou un statut) dans un délai maximum de 400 ms
Si rien n'est arrivé après ce laps de temps, il juge qu'il existe un problème dans la communication MIDI et cesse immédiatement toute production de son Dès lors, il affiche "MIDI Communication Error" et cesse la surveillance d'arrivée de messages dans des intervalles de 400 ms

Statut
FEH

Messages exclusifs

De nombreux paramètres sont reçus par le modèle 760 sous forme de messages exclusifs. Pour plus de détails, référez-vous à la section 3 (p 47) et aux "messages exclusifs Roland" (p 76)

Statut		
F0H	ddH	F7H

F0H = octet de statut pour système exclusif
ddH = données : 00H–7FH
F7H = EOX ("End Of eXclusive" ou octet de fin de message exclusif)

2. DONNEES TRANSMISES

Messages de voix par canal

Le message est transmis sur le canal MIDI de Upper/Lower (p.55)

● Notes

Si Chase/Arpeggio est réglé sur "On", Les notes créées par effet Chase/Arpeggio sont transmises sur le canal MIDI de la Partie correspondant à "Chase Part"/"Arpeggio Part"

○ Note off

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	0=C–1 127=G9
vv = dynamique	01H - 7FH (1 - 127)	

○ Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	0=C–1 127=G9
vv = dynamique	01H - 7FH (1 - 127)	

● Changement de commande

○ Modulation (intensité)

Ce message est transmis quand on utilise le levier de modulation

Statut	deuxième	troisième
BnH	01H	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Hold 1 (sustain)

Ce message est transmis quand on utilise la pédale de sustain

Statut	deuxième	troisième
BnH	40H	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H, 7FH (0, 127)	0 = OFF 127 = ON

*** Transmission d'un RPN ***
Tout en réglant l'accord (p.22), pressez le bouton [WRITE] et l'accord fin (RPN n°1) sera transmis sur le canal de commande

RPN n°1 : accord fin

BnH 64H 01H	BnH 65H 00H	BnH 26H llH	BnH 06H mmH
(RPN LSB)	(RPN MSB)	(entrée de données LSB)	(entrée de données MSB)

n = canal de contrôle	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
ll = octet de poids faible (LSB) pour l'accord fin		00H - 7FH
mm = octet de poids fort (MSB) pour l'accord fin		1FH - 60H

mm, ll = 1FH, 00H – 40H,00H – 60H, 18H (–50,5 cent – 0 cent – +50,3 cent)
▲
la = 440,0 Hz

○ RPN LSB

Statut	deuxième	troisième
BnH	64H	01H

n = canal MIDI de contrôle	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
01 = octet de poids faible de l'accord fin		

○ RPN MSB

Statut	deuxième	troisième
BnH	65H	00H

n = canal MIDI de contrôle	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
00 = octet de poids fort de l'accord fin		

○ Entrée de données LSB

Statut	deuxième	troisième
BnH	26H	llH

n = canal MIDI de contrôle	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
ll = valeur de l'accord fin	00H - 7FH (0 - 127)	

○ Entrée de données MSB

Statut	deuxième	troisième
BnH	06H	mmH

n = canal MIDI de contrôle	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
mm = valeur du RPN	1FH - 60H (31 - 96)	

● Changement de programme

Ce message est transmis quand la fonction MIDI Program Change est sur On (p.55)

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
pp = N° de programme	00H - 7FH (0 - 127)	

○ N° de changement de Tone

Quand un bouton TONE SELECT ou VARIATION est pressé, le numéro de changement de Tone correspondant est transmis sur le canal MIDI de la Partie sélectionnée. Référez-vous à la liste des Tones (p 70) pour les numéros de programme

N° du tone : nom du tone	CnH ppH
1 : A PIANO 1	00H
•	•
•	•
128 : DRUMS	7FH

n = canal MIDI de la Partie sélectionnée	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

○ N° de changement de Patch

Quand un bouton USER PATCH est pressé, le numéro de changement de Patch correspondant est transmis sur le canal MIDI de contrôle

N° du patch	CnH ppH
USER PATCH A–1	00H
•	•
•	•
USER PATCH C–8	17H

n = canal MIDI de contrôle	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16

● Aftertouch par canal

Ce message est transmis quand on presse une touche du clavier alors que la fonction MIDI After est sur On

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI   0H - FH (0 - 15)   0=canal 1   15=canal 16
vv = valeur   00H - 7FH (0 - 127)

● Changement de Pitch Bend

Ce message est transmis quand on utilise le levier Bender

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI   0H - FH (0 - 15)   0=canal 1   15=canal 16
ll = LSB (o. de poids faible)   00H - 7FH (0 - 127)
mm = MSB (o. de poids fort)   00H - 7FH (0 - 127)
mm, ll = 00H, 00H – 40H,00H – 7FH, 7FH (–8192 – 0 – +8191)

mmH	llH	valeur relative de hauteur
00H	00H	-8192
•	•	•
•	•	•
40H	00H	0
•	•	•
•	•	•
7FH	7FH	+8191

■ Messages de mode par canal

Le message est transmis sur le canal MIDI de Upper/Lower (p 55)

● Initialisation des commandes

Ce message est transmis aux appareils externes lors d'un changement du réglage de split ou de canal MIDI

Statut	deuxième	troisième
BnH	79H	00H

n = canal MIDI   0H - FH (0 - 15)   0=canal 1   15=canal 16

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing

Ce message est transmis en tant que test de liaison MIDI entre le modèle 760 et d'autres appareils La transmission s'effectue à intervalles de 250 ms

Statut
FEH

■ Messages exclusifs

Statut
F0H   ddH   F7H

F0H = octet de statut pour système exclusif
ddH = données   : 00H–7FH
F7H = EOX ("End Of eXclusive" ou octet de fin de message exclusif)

De nombreux paramètres sont transmis par le modèle 760 sous forme de messages exclusifs Pour plus de détails, référez-vous à la section 3 (p 47) et aux messages exclusifs Roland (p 76)

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Un ensemble de paramètres d'un Tone, d'un Patch ou la mémoire entière (bulk) peut être transmis au modèle 760 par message exclusif MIDI uni-directionnel (ONE-WAY) Ce message est toujours reçu excepté en mode ROM Play (auto-démonstration), à condition que la fonction MIDI Rx Exclu soit sur ON-1 ou ON-2
Toutefois, avec ON-1, les numéros d'unités des deux appareils doivent correspondre (p 57)

Le n° d'identification du modèle 760 est "35H" dans le message exclusif
Le numéro d'unité est en fait inférieur d'une unité à celui affiché, soit 17 à la mise sous tension
Le numéro d'unité sera donc 10H (soit 16 = 17 – 1)

■ Communication uni-directionnelle (ONE-WAY)

Référez-vous à la section 3, procédure de transfert unidirectionnel (p 76) et à la section 4 tableau d'adresses des paramètres (p 84) pour plus de détails

● Request data RQ1 (11H)

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (n° d'unité –1)
35H	N° d'identification du modèle (modèle 760)
11H	N° de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ssH	Taille (octet de poids fort)
ssH	Taille
ssH	Taille (octet de poids faible)
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

Si la fonction MIDI Rx Exclu est sur ON-1 ou ON-2, à la réception d'un message RQ1 contenant une adresse référencée dans le tableau d'adressage des paramètres, le modèle 760 transmet, sous forme d'un message DT1, les données de sa mémoire à partir de l'adresse donnée par le RQ1 et cela pour un nombre d'octets déterminé par la taille demandée dans le RQ1, cette taille devant être égale ou supérieure à 1 Plusieurs blocs séparés dans la mémoire ne peuvent pas être demandés simultanément

Le modèle 760 n'envoie jamais ce message

● Data set DT1 (12H)

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (n° d'unité –1)
35H	N° d'identification du modèle (modèle 760)
12H	N° de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ddH	Données
:	:
eeH	Données
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

○ Réception d'un DT1

Si la fonction MIDI Rx Exclu est sur ON-1 ou ON-2, à la réception d'un message DT1 contenant une adresse référencée dans le tableau d'adressage des paramètres, le modèle 760 stocke dans sa mémoire, à l'adresse spécifiée, les nouvelles valeurs de paramètres reçues Toutefois, si trop de messages DT1 sont reçus au même moment, le modèle 760 ne peut pas traiter les données Respectez un intervalle de 400 ms entre les messages DT1

○ Transmission d'un DT1

Les messages exclusifs sont transmis sous forme de DT1 dans les conditions suivantes:

1) Tone dump
En maintenant le bouton [WRITE] enfoncé, pressez le bouton VARIATION [▲] et les données du tone actuellement sélectionné seront alors transmises Référez-vous à ※ 4–2 du tableau d'adressage des paramètres pour plus de détails

2) Patch dump
En maintenant le bouton [WRITE] enfoncé, pressez le bouton VARIATION [▼] et les données du patch actuellement sélectionné seront alors transmises Référez-vous à ※ 4–3 du tableau d'adressage des paramètres pour plus de détails

3) Bulk dump
Après avoir fait afficher la fonction MIDI "MIDI Bulk Dump Sure?", pressez le bouton [WRITE] et toutes les données du modèle 760 seront transmises Référez-vous à ※ 4–3, ※ 4–4, ※ 4–5 du tableau d'adressage des paramètres pour plus de détails

4) Réception d'un RQ1
Si la fonction MIDI Rx Exclu est sur ON-1 ou ON-2, à la réception d'un message RQ1, le modèle 760 transmet les paramètres correspondant à l'adresse et à la taille indiquées

4. TABLEAU D'ADRESSAGE DES PARAMETRES

L'adresse est exprimée en hexadécimal sur 7 bit

Adresse	MSB		LSB
Binaire Hexa 7 bit	0aaa aaaa AA	0bbb bbbb BB	0ccc cccc CC

■ Adressage de base des paramètres

L'adressage de base des paramètres est expliqué dans chaque bloc (※ 4–1, ※ 4–2 etc.)

Adresse de départ	Description	Commande RQ1	Commande DT1
00 01 00H	Aire temporaire de système ※4–1	O	O
01 00 00H 01 00 06H 01 00 0CH 01 00 12H 01 00 18H 01 00 1EH	Aire temporaire de Partie (Partie 1) ※4–2 Aire temporaire de Partie (Partie 2) : Aire temporaire de Partie (Partie 3) : Aire temporaire de Partie (Partie 4) : Aire temporaire de Partie (Partie 5) : Aire temporaire de Partie (Partie 6) :	O	O
02 00 00H 02 04 34H : 02 23 20H : 02 60 78H 02 65 2CH	Mémoire de patch (User Patch A-1) ※4–3 Mémoire de patch (User Patch A-2) : : : Mémoire de patch (User Patch B-1) : : : Mémoire de patch (User Patch C-7) : Mémoire de patch (User Patch C-8) :	O	O
09 00 00H 09 00 10H : 09 07 70H : 09 0F 50H 09 0F 60H	Aire de modification de tone (int n°1) ※4–4 Aire de modification de tone (int n°2) : : Aire de modification de tone (int n°64) : : Aire de modification de tone (int n°126) : Aire de modification de tone (int n°127) :	O	O
0A 00 00H 0A 00 10H : 0A 07 70H : 0A 0F 60H 0A 0F 70H	Aire de modification de tone (card 1 n°1) ※4–4 Aire de modification de tone (card 1 n°2) : : Aire de modification de tone (card 1 n°64) : : Aire de modification de tone (card 1 n°127) : Aire de modification de tone (card 1 n°128) :	O	O
0B 00 00H 0B 00 10H : 0B 07 70H : 0B 0F 60H 0B 0F 70H	Aire de modification de tone (card 2 n°1) ※4–4 Aire de modification de tone (card 2 n°2) : : Aire de modification de tone (card 2 n°64) : : Aire de modification de tone (card 2 n°127) : Aire de modification de tone (card 2 n°128) :	O	O
0C 00 00H 0C 01 00H 0C 02 00H	Aire de modification de batterie (interne) ※4–5 Aire de modification de batterie (card 1) : Aire de modification de batterie (card 2) :	O	O
10 00 00H	Aire de l'afficheur ※4–6	X	O

O : possible X : impossible

La réelle adresse d'un paramètre dans un bloc est la somme de l'adresse de départ du bloc concerné et d'une ou plusieurs adresses offset.
Le numéro d'identification sera "10H" (n° d'unité 17) dans nos exemples de RQ1/DT1

※ Traitement propre au modèle 760 ※
Quand un Patch est sélectionné, les données de la mémoire de système (※ 4–3–1) et de la mémoire de Partie (※ 4–3–2) sont transférées dans les aires temporaires respectives (※ 4–1, ※ 4–2), et le son produit se réfère à ces données ainsi qu'à la mémoire de Tone du Patch (※ 4–3–3 ou ※ 4–3–4)
Si les données du Tone utilisé sont modifiées, les nouvelles données sont automatiquement inscrites dans l'aire de modification de Tone (※ 4–4, ※ 4–5), et le son produit se réfère à ces données.
Quand les données du Tone utilisé sont modifiées par message exclusif, accomplissez l'une des manoeuvres suivantes avant de transmettre des données de Tone

1 Choisissez le Tone devant être changé, à l'aide d'un changement de programme

2 Choisissez le Tone auquel transmettre le message exclusif en donnant son groupe et sa variation dans l'aire temporaire de Partie (※4–2)

※4–1 Aire temporaire de système
Les données temporaires de système servant à la production du son sont réglées dans cette aire.

Adresse offset	Description		
00 00H	0000 000a	Bouton Key Transpose	0 – 1 (OFF, ON)
00 01H	000a aaaa	Valeur de transposition	0 – 24 (–12 - +12)
00 02H	0000 000a	Mode de split	0 – 1 (Whole, Split)
00 03H	0aaa aaaa	Point de split	0 – 127 (do –1 - sol 9)
00 04H	00aa aaaa	Partie Upper bit 6–7 – bit 5 Partie 1 0–1 bit 4 Partie 2 0–1 bit 3 Partie 3 0–1 bit 2 Partie 4 0–1 bit 1 Partie 5 0–1 bit 0 Partie 6 0–1	 (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON)
00 05H	00aa aaaa	Partie Lower bit 6–7 – bit 5 Partie 1 0–1 bit 4 Partie 2 0–1 bit 3 Partie 3 0–1 bit 2 Partie 4 0–1 bit 1 Partie 5 0–1 bit 0 Partie 6 0–1	 (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON) (OFF, ON)
00 06H	0000 0000	Inutilisé	
00 07H	0000 00aa	Mode Hold (sustain)	0 – 2 (Upper, Lower, Both)
00 08H	0aaa aaaa	Chorus rate (vitesse)	0 – 100
00 09H	0aaa aaaa	Chorus depth (intensité)	0 – 100
00 0AH	0aaa aaaa	Chorus level (niveau)	0 – 100
00 0BH	0000 0aaa	Type de reverb	0 – 7 (Room–1, 2, 3, Hall–1, 2, Gate, Delay–1, 2)
00 0CH	0aaa aaaa	Reverb time (durée)	0 – 100
00 0DH	0aaa aaaa	Reverb level (niveau)	0 – 100
00 0EH	0aaa aaaa	Delay feedback (répétitions)	0 – 100
00 0FH	0000 00aa	Choix de l'effet de clavier (Key Effect)	0 – 3 (Off, Harmony, Chase, Arpeggio)
00 10H	0000 00aa	Répétition par Chase	0 – 1 (OFF, ON)
00 11H	0000 0aaa	Partie affectée par l'effet Chase	0 – 6 (1 – 6, ROTARY)
00 12H	0aaa aaaa	Chase rate (vitesse)	0 – 100
00 13H	000a aaaa	Chase shift (transposition)	0 – 24 (–12 - +12)
00 14H	0aaa aaaa	Chase level (niveau)	0 – 100
00 15H	0000 00aa	Mode d'arpégiateur	0 – 3 (Up, Down, Up & Down, Random)
00 16H	0000 0aaa	Partie affectée par l'arpégiateur	0 – 6 (1 – 6, LAYER)
00 17H	0aaa aaaa	Arpeggio rate (vitesse)	0 – 100
00 18H	0000 aaaa	Arpeggio after (sens. à l'aftertouch)	0 – 10 (–05 - +05)
00 19H	0000 00aa	Arpeggio style	0 – 2 (Staccato, Portato, Legato)
Taille totale		00 00 1AH	

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données de son aire temporaire de système

F0 41 10 35 11 00 01 00 00 00 1A 65 F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Pour faire passer le modèle 760 en mode Split, transmettez lui le message suivant

F0 41 10 35 12 00 01 02 01 7C F7

※4–2 Aire temporaire de Partie (Partie 1 – Partie 6)
Les données temporaires de Partie gérant la production du son sont réglées dans cette aire
Lors de la procédure de Tone Dump, les données temporaires de Partie et les données de mémoire du Tone (※4–4) de la Partie utilisée sont transmises

Adresse offset	Description		
00 00H	000a aaaa	Groupe de tones	0 – 17 (A PIANO. E PIANO. . . Card 1, Card 2)
00 01H	0aaa aaaa	Variation de tone	0 – 127 (max) (N° de variation)
00 02H	0aaa aaaa	Part level (niveau de Partie)	0 – 100
00 03H	0000 aaaa	Part pan (panoramique de Partie)	0 – 15 (L7–0–R7. RND)
00 04H	0000 000a	Bouton de Chorus	0 – 1 (OFF. ON)
00 05H	0000 000a	Bouton de Reverb	0 – 1 (OFF. ON)
Taille totale		00 00 06H	

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant. il envoie les données de son aire temporaire de Partie concernant la Partie 3

F0 41 10 35 11 01 00 0C 00 00 06 6D F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Pour sélectionner le Tone "Bright EP1" en Partie 5. transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 01 00 18 01 05 61 F7

※4–3 Mémoire de Patch (A-1 – C-8)
Les données de USER PATCH sont mémorisées
Lors de la procédure de Patch Dump sont transmises toutes les données. pour un Patch. de cette aire

Adresse offset	Description	
00 00 00H	Mémoire de système	※4–3–1
00 00 20H	Mémoire de Partie (Partie 1)	※4–3–2
00 00 26H	Mémoire de Partie (Partie 2)	:
00 00 2CH	Mémoire de Partie (Partie 3)	:
00 00 32H	Mémoire de Partie (Partie 4)	:
00 00 38H	Mémoire de Partie (Partie 5)	:
00 00 3EH	Mémoire de Partie (Partie 6)	:
00 00 44H	Mémoire de tone (Partie 1)	※4–3–3
00 00 54H	Mémoire de tone (Partie 2)	:
00 00 64H	Mémoire de tone (Partie 3)	:
00 00 74H	Mémoire de tone (Partie 4)	:
00 01 04H	Mémoire de tone (Partie 5)	:
00 01 14H	Mémoire de tone (Partie 6)	:
00 01 24H	Mémoire de batterie (interne)	※4–3–4
00 02 24H	Mémoire de batterie (card 1)	:
00 03 24H	Mémoire de batterie (card 2)	:
00 04 24H	Nom du patch	※4–3–6
Taille totale	00 04 34H	

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant. il envoie les données du USER PATCH A-1 situées dans l'aire mémoire de Patch.
Ces données sont celles qui auraient été émises avec la procédure de Patch Dump pour le USER PATCH A-1

F0 41 10 35 11 02 00 00 00 04 34 46 F7

※4–3–1 Mémoire de système
Les données des paramètres de jeu sont mémorisées

Adresse offset	Description		
00 00H	0000 000a	Bouton Key Transpose	0 – 1 (OFF, ON)
00 01H	000a aaaa	Valeur de transposition	0 – 24 (–12 - +12)
00 02H	0000 000a	Mode de clavier (Key Mode)	0 – 1 (Whole. Split)
00 03H	0aaa aaaa	Point de split	0 – 127 (do –1 - sol 9)
00 04H	00aa aaaa	Partie Upper bit 6–7 – bit 5 Partie 1 0–1 bit 4 Partie 2 0–1 bit 3 Partie 3 0–1 bit 2 Partie 4 0–1 bit 1 Partie 5 0–1 bit 0 Partie 6 0–1	 (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON)
00 05H	00aa aaaa	Partie Lower bit 6–7 – bit 5 Partie 1 0–1 bit 4 Partie 2 0–1 bit 3 Partie 3 0–1 bit 2 Partie 4 0–1 bit 1 Partie 5 0–1 bit 0 Partie 6 0–1	 (OFF, ON) (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON) (OFF. ON)
00 06H	0000 0000	Inutilisé	
00 07H	0000 00aa	Mode Hold (sustain)	0 – 2 (Upper. Lower. Both)
00 08H	0aaa aaaa	Chorus rate (vitesse)	0 – 100
00 09H	0aaa aaaa	Chorus depth (intensité)	0 – 100
00 0AH	0aaa aaaa	Chorus level (niveau)	0 – 100
00 0BH	0000 0aaa	Type de reverb	0 – 7 (Room–1. 2. 3. Hall–1. 2, Gate, Delay–1. 2)
00 0CH	0aaa aaaa	Reverb time (durée)	0 – 100
00 0DH	0aaa aaaa	Reverb level (niveau)	0 – 100
00 0EH	0aaa aaaa	Delay feedback (répétitions)	0 – 100
00 0FH	0000 00aa	Choix de l'effet de clavier (Key Effect)	0 – 3 (Off. Harmony. Chase. Arpeggio)
00 10H	0000 00aa	Répétition par Chase	0 – 1 (OFF. ON)
00 11H	0000 0aaa	Partie affectée par l'effet Chase	0 – 6 (1 – 6, ROTARY)
00 12H	0aaa aaaa	Chase rate (vitesse)	0 – 100
00 13H	000a aaaa	Chase shift (transposition)	0 – 24 (–12 - +12)
00 14H	0aaa aaaa	Chase level (niveau)	0 – 100
00 15H	0000 00aa	Mode d'arpégiateur	0 – 3 (Up, Down. Up & Down. Random)
00 16H	0000 0aaa	Partie affectée par l'arpégiateur	0 – 6 (1 – 6, LAYER)
00 17H	0aaa aaaa	Arpeggio rate (vitesse)	0 – 100
00 18H	0000 aaaa	Arpeggio after (sens à l'aftertouch)	0 – 10 (–05 - +05)
00 19H	0000 00aa	Arpeggio style	0 – 2 (Staccato. Portato. Legato)
00 1AH	0000 0000	Inutilisé	
00 1BH	0000 0000	Inutilisé	
:	: :	:	
00 1FH	0000 0000	Inutilisé	
Taille totale		00 00 20H	

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant. il envoie les données de la mémoire de système concernant le USER PATCH B-3

F0 41 10 35 11 02 2C 08 00 00 20 2A F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de sélectionner et de mémoriser le type de reverb "GATE" pour le USER PATCH B-4. transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 02 30 47 05 02 F7

※4–3–2 Mémoire de Partie (Partie 1 – Partie 6)
Les données des paramètres de Partie sont mémorisées

Adresse offset	Description		
00 00H	000a aaaa	Groupe de tones	0 – 17 (A PIANO, E PIANO, . . Card 1, Card 2)
00 01H	0aaa aaaa	Variation de tone	0 – 127 (max.) (N° de variation)
00 02H	0aaa aaaa	Part level (niveau de Partie)	0 – 100
00 03H	0000 aaaa	Part pan (panoramique de Partie)	0 – 15 (L7–0–R7, RND)
00 04H	0000 000a	Bouton de Chorus	0 – 1 (OFF, ON)
00 05H	0000 000a	Bouton de Reverb	0 – 1 (OFF, ON)
Taille totale	00 00 06H		

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données de la mémoire de Partie concernant la Partie 3 du USER PATCH C-6

F0 41 10 35 11 02 5C 70 00 00 06 2C F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de régler le niveau de la Partie 4 du USER PATCH C-5 sur 100, transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 02 58 44 64 7E F7

※4–3–3 Mémoire de Tone (Partie 1 – Partie 6)
Les données des paramètres de Tone sont mémorisées

Adresse offset	Description		
00 00H	00aa aaaa	Pitch Coarse (accord grossier)	0 – 48 (–24 - +24)
00 01H	0aaa aaaa	Pitch Fine (accord fin)	0 – 100 (–50 - +50)
00 02H	0000 aaaa	Bender range (action du bender)	0 – 12
00 03H	000a aaaa	After bend (sens. de la haut à l'after)	0 – 26 (–36, –24, –12 ↔+12)
00 04H	0aaa aaaa	Vibrato rate (vitesse)	0 – 100
00 05H	0aaa aaaa	Vibrato depth (intensité)	0 – 100
00 06H	0aaa aaaa	Mod lever (action du levier de modul.)	0 – 100
00 07H	0aaa aaaa	After modulation (modul. par after)	0 – 100
00 08H	0aaa aaaa	Level (niveau)	0 – 100
00 09H	000a aaaa	Velo sens. (sens. à la dynamique)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0AH	000a aaaa	After sens (sens. à l'aftertouch)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0BH	000a aaaa	Attack rate (vitesse d'attaque)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0CH	000a aaaa	Decay rate (vitesse de chute)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0DH	000a aaaa	Sustain level (niveau de sustain)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0EH	000a aaaa	Release rate (vitesse de relâchement)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0FH	0000 0000	inutilisé	
Taille totale	00 00 10H		

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données de la mémoire du Tone de la Partie 6 dans le USER PATCH A-5

F0 41 10 35 11 02 12 64 00 00 10 78 F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de régler à –12 l'accord grossier (Pitch Coarse) de la Partie 2 du USER PATCH A-6, transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 02 16 58 0C 04 F7

※4–3–4 Mémoire de batterie (interne, card 1, card 2)
Les données des configurations de batterie sont mémorisées

Adresse offset	Description	
00 00H	Configuration de tone (pour la note n°35, si 1)	※4–3–5
00 02H	Configuration de tone (pour la note n°36, do 2)	:
:	:	:
00 32H	Configuration de tone (pour la note n°60, do 4)	:
:	:	:
00 7CH	Configuration de tone (pour la note n°97, do# 7)	:
00 7EH	Configuration de tone (pour la note n°98, ré 7)	:
Taille totale	00 01 00H	

※4–3–5 Configuration de Tone (pour chaque n° de note)

Adresse offset	Description		
00H	0000 aaaa	Panoramique	0 – 15 (L7–0–R7, RND)
01H	0000 000a	Commutateur de reverb	0 – 1 (OFF, ON)
Taille totale	00 00 02H		

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données de la mémoire de batterie interne du USER PATCH B-8

F0 41 10 35 11 02 43 30 00 01 00 0A F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de régler sur On la reverb pour la touche do4 de la batterie en card 1 du USER PATCH B-7, transmettez le message suivant au modèle 760

F0 41 10 35 12 02 40 2F 01 0E F7

※4–3–6 Nom de Patch
Les données déterminant le nom du Patch sont mémorisées

Adresse offset	Description		
00H	0aaa aaaa	Caractère 1 du nom du Patch	32 – 125 (ASCII)
01H	0aaa aaaa	Caractère 2 du nom du Patch	32 – 125 (ASCII)
:	: :	:	:
0FH	0aaa aaaa	Caractère 16 du nom du Patch	32 – 125 (ASCII)
Taille totale	00 00 10H		

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données correspondant au nom du Patch du USER PATCH A-5

F0 41 10 35 11 02 53 4C 00 00 10 4F F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de nommer "Fantasia Strings" le USER PATCH C-4, transmettez le message suivant au modèle 760

F0 41 10 35 12 02 58 00 46 61 6E 74 61 73 69 61 20 53 74 72 69 6E 67 73 7
F7

:¦:4–4 Aire de modification de Tone (n°1 – n°128)
Les données de modification des Tones (internes ou en card 1/2) sont mémorisées.
Lorsque l'on modifie les réglages de Tone, l'écriture de ces changements se fait dans cette aire.

Adresse offset	Description		
00 00H	00aa aaaa	Pitch Coarse (accord grossier)	0 – 48 (–24 - +24)
00 01H	0aaa aaaa	Pitch Fine (accord fin)	0 – 100 (–50 - +50)
00 02H	0000 aaaa	Bender range (action du bender)	0 – 12
00 03H	000a aaaa	After bend (sens de la haut à l'after.)	0 – 26 (–36, –24, –12 ←→+12)
00 04H	0aaa aaaa	Vibrato rate (vitesse)	0 – 100
00 05H	0aaa aaaa	Vibrato depth (intensité)	0 – 100
00 06H	0aaa aaaa	Mod lever (action du levier de modul.)	0 – 100
00 07H	0aaa aaaa	After modulation (modul par after)	0 – 100
00 08H	0aaa aaaa	Level (niveau)	0 – 100
00 09H	000a aaaa	Velo sens (sens à la dynamique)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0AH	000a aaaa	After sens (sens à l'aftertouch)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0BH	000a aaaa	Attack rate (vitesse d'attaque)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0CH	000a aaaa	Decay rate (vitesse de chute)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0DH	000a aaaa	Sustain level (niveau de sustain)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0EH	000a aaaa	Release rate (vitesse de relâchement)	0 – 20 (–10 - +10)
00 0FH	0000 0000	inutilisé	
Taille totale	00 00 10H		

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données modifiées de "R ORGAN 1" venant de l'aire de modification de Tone interne

F0 41 10 35 11 09 07 70 00 00 10 70 F7

Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de régler à +3 le relâchement (release) du Tone interne CHOIR 1, transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 09 04 3E 0D 28 F7

:¦:4–5 Aire de modification de batterie (interne, card 1, card 2)
Les données des modifications internes ou en card 1/2 sont mémorisées
Lorsque l'on modifie les réglages de batterie, l'écriture des changements se fait dans cette aire

Adresse offset	Description	
00 00H	Configuration de tone (pour la note n°35, si 1)	:¦:4–5–1
00 02H	Configuration de tone (pour la note n°36, do 2)	:
:	:	:
00 32H	Configuration de tone (pour la note n°60, do 4)	:
:	:	:
00 7CH	Configuration de tone (pour la note n°97, do# 7)	:
00 7EH	Configuration de tone (pour la note n°98, ré 7)	:
Taille totale	00 01 00H	

:¦:4–5–1 Configuration de Tone (pour chaque n° de note)
Données concernant chaque touche (n° de note) de la configuration de batterie

Adresse offset	Description		
00H	0000 aaaa	Panoramique	0 – 15 (L7–0–R7, RND)
01H	0000 000a	Commutateur de reverb	0 – 1 (OFF, ON)
Taille totale	00 00 02H		

/Exemple d'utilisation d'un RQ1/
Quand le modèle 760 reçoit le message suivant, il envoie les données de la mémoire de batterie venant de l'aire de modification en Card 2

F0 41 10 35 11 0C 02 00 00 01 00 71 F7

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de régler sur On la reverb du do 3 de la batterie interne, transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 0C 00 1B 01 58 F7

:¦:4–6 Aire de l'afficheur
Le modèle 760 émet et reçoit les messages se rapportant à l'afficheur LCD sous forme de chaîne de codes ASCII.
Les données de l'afficheur ne peuvent pas être demandées de l'extérieur du modèle 760 par messages MIDI tels qu'un RQ1

Adresse offset	Description		
00 00H	0aaa aaaa	1ère lettre affichée	32 – 127 (ASCII)
:	:	:	:
00 4FH	0aaa aaaa	Dernière lettre affichée	32 – 127 (ASCII)
Taille totale	00 00 50H		

/Exemple d'utilisation d'un DT1/
Afin de faire apparaître "Hello!" dans l'afficheur, transmettez au modèle 760 le message suivant

F0 41 10 35 12 10 00 00 48 65 6C 6C 6F 21 5B F7

Tableau des adresses du modèle 760

Adresse	Bloc	Sous-bloc	Référence
00 00 00			
00 01 00	Système (temp.)		4–1
00 01 1A			
01 00 00	Partie 1 (temp.)		4–2
01 00 06	Partie 2 (temp.)		
01 00 0C	Partie 3 (temp.)		
01 00 12	Partie 4 (temp.)		
01 00 18	Partie 5 (temp.)		
01 00 1E	Partie 6 (temp.)		
01 00 24			
02 00 00	Patch A-1 (mém.)	Système (mém.)	4–3–1
02 04 34	Patch A-2 (mém.)	Partie (mém.)	4–3–2
02 08 68	:		
02 23 20	Patch B-1 (mém.)	Tone (mém.)	4–3–3
02 27 54	:		
02 60 78	Patch C-7 (mém.)	Batterie (mém.)	4–3–4
02 65 2C	Patch C-8 (mém.)		
02 69 60		Nom du Patch	4–3–6
09 00 00	Int n°1 (modif.)		4–4
09 00 10	Int n°2 (modif.)		
09 00 20	:		
09 07 70	Int n°64 (modif.)		
09 08 00	:		
09 0F 50	Int n°126 (modif.)		
09 0F 60	Int n°127 (modif.)		
09 0F 70			
0A 00 00	Card 1 n°1 (modif.)		4–4
0A 00 10	Card 1 n°2 (modif.)		
0A 00 20	:		
0A 07 70	Card 1 n°64 (modif.)		
0A 08 00	:		
0A 0F 60	Card 1 n°127 (mod.)		
0A 0F 70	Card 1 n°128 (mod.)		
0A 10 00			
0B 00 00	Card 2 n°1 (modif.)		4–4
0B 00 10	Card 2 n°2 (modif.)		
0B 00 20	:		
0B 07 70	Card 2 n°64 (modif.)		
0B 08 00	:		
0B 0F 60	Card 2 n°127 (mod.)		
0B 0F 70	Card 2 n°128 (mod.)		
0B 10 00			
0C 00 00	Batterie int. (modif.)	Config. note n°35	4–5–1
0C 01 00	Batterie card 1 (mod.)	:	
0C 02 00	Batterie card 2 (mod.)	Config. note n°98	
0C 03 00			
10 00 00	Afficheur		4–6
10 00 20			

CLAVIER RS–PCM
Modèle 760

Date : 17 novembre 1989

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 –16	1 –16	Mémorisé
	Modifié	1 –16	1 –16	
Mode	Par défaut	3	3	
	Modifié	×	×	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		0 –127	0 –127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Dynamique	Enfoncement	○ v = 1–127	○ v = 1–127	
	Relâchement	○ v = 1–127	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	✻ 1	
	Par canal	✻ 1	✻ 1	
Pitch bend		○	○ (0–12, par demi-tons)	Résolution sur 9 bit
Changement de commande	1	○	○	Modulation
	2	×	✻ 1	Breath (souffle)
	7	×	✻ 1	Volume
	10	×	○	Panoramique
	64	○	○	Hold–1 (sustain)
	100, 101	✻ 2 (n°1)	✻ 2 (n°0, n°1)	RPN LSB, MSB
	38, 6	○	○	Entrée de données LSB, MSB
	121	○	○	Initialisation des commandes
Changement de programme		✻ 1 0 –127	✻ 1 0 –127	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Système exclusif		○	✻ 1	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	○	
	All Notes OFF	×	○ (123)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	

Notes

✻ 1 Sélectionnable ○ ou × et mémorisable.

✻ 2 RPN = Registered Parameter Number ou "numéro de paramètre référencé"
RPN n°0 : sensibilité au Pitch Bend RPN n°1 : accord fin
La valeur du paramètre est déterminée par l'entrée de données.

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
x : NON

Comment lire un tableau d'équipement MIDI

○ : Les données MIDI peuvent être transmises ou reçues
× : Les données MIDI ne peuvent pas être transmises ou reçues

● Canal de base

Le canal MIDI pour la transmission (ou la réception) des données MIDI peut être choisi dans cette plage de valeur. Le réglage du canal MIDI reste en mémoire même après extinction de l'appareil.

● Mode

Les claviers les plus récents utilisent le mode 3 (omni off, poly)

Réception: les données MIDI sont reçues uniquement sur les canaux spécifiés et sont jouées de façon polyphonique.
Transmission: toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

* L'appellation "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

● Numéro de note

C'est la plage des numéros de note qui peuvent être transmis (ou reçus). La note n° 60 est le do médian (do4).

● Dynamique

C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) avec les messages de Note On et Note Off.

● Aftertouch

Polyphonique: aftertouch polyphonique
Canal: aftertouch par canal

● Pitch Bend

Le réglage du bender pour chaque Tone détermine la valeur des changements apportés à la hauteur par les messages de pitch bend. Avec un réglage de 0, les messages de pitch bend sont ignorés.

● Changement de commande

Indique les numéros de commande qui peuvent être transmis (ou reçus), et ce qu'ils commandent. Pour plus de détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

● Changement de programme

Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (inférieurs d'une unité aux numéros de Patches et de Tones).

● Système exclusif

La réception des messages exclusifs peut être mise en ou hors fonction.

● Système commun/système en temps réel

Ces messages MIDI sont utilisés pour synchroniser les séquenceurs et les boîtes à rythmes. Le modèle 760 n'utilise pas ces messages.

● Messages auxiliaires

Ces messages sont principalement destinés à parer certains problèmes, ainsi l'Active Sensing vérifie si la liaison MIDI est fonctionnelle; le message All Notes Off ponctue le relâchement de la dernière note.

CARACTERISTIQUES

Rhodes modèle 760: Clavier RS–PCM

● Clavier
76 touches (avec dynamique et aftertouch par canal)

● Source sonore
Technologie RS – PCM
Nombre de Parties 6
Nombre de notes simultanément produisibles 30

● Mémoire interne
Patches 24
Tones: internes 128
Carte PCM 1 .... Max. 128
Carte PCM 2 .... Max. 128

● Effets numériques
Chorus, Reverb/Delay

● Effets de clavier
Harmony, Chase, Arpeggio (arpégiateur)

● Afficheur
40 caractères, 2 lignes (éclairé par l'arrière)

● Dimensions
1186 (largeur) x 281 (profondeur) x 84 (hauteur) mm

● Poids
10,5 kg

● Consommation électrique
19W (117V), 21W (220V/240V)

● Accessoires fournis
Cordon d'alimentation
Mode d'emploi
Câble de connexion (PJ – 1M)

● Options
Carte PCM .... Série SN–U01
Pédale commutateur .... DP–2R Rhodes, FS–5U BOSS
Stand clavier KS–8R
Casque stéréo .... RH–100 Roland
Câble MIDI .... MSC–07, 15, 50, 100 Roland
Malette rigide TB–M–760

* Ces caractéristiques sont sujettes à modification sans notification préalable.

INDEX

A

Accord ... 22
Accord grossier ... 34
Accord fin ... 34
Aftertouch ... 19, 22
Aftertouch Bend ... 34
Aftertouch (messages) ... 49, 56
Aftertouch (niveau, sensibilité à l') ... 35
Aftertouch (vibrato, sensibilité à l') ... 34
Aftertouch par canal ... 49
Aftertouch polyphonique ... 49
Arpégiateur ... 22, 43
Arpégiateur (sensibilité à l'aftertouch) ... 44
Arpégiateur (mode) ... 44
Arpégiateur (Partie) ... 44
Arpégiateur (Vitesse) ... 44
Arpégiateur (style) ... 44
Attaque (vitesse d') ... 35

B

Batterie ... 15
Bender (plage d'action) ... 34
Bender (levier) ... 19
Bulk Dump ... 63

C

Canal (messages par) ... 49
Canal de contrôle ... 52, 54
Chase ... 21
Chase (niveau) ... 43
Chase (Partie) ... 43
Chase (vitesse) ... 43
Chase (répétition) ... 43
Chase (Shift) ... 43
Choix des effets de clavier ... 20, 42
Choix des Tones ... 14, 32
Choix du Patch ... 17, 52
Choix de la Partie ... 17, 40
Chorus (intensité) ... 42
Chorus ... 21, 31, 40
Chorus (intensité) ... 40
Chorus (niveau) ... 41
Chorus (vitesse) ... 40
Clavier de commande ... 60
Clavier de commande (section) ... 60
Commande (numéro) ... 49
Commande (messages de changement de) ... 50
Commande par souffle (messages) ... 57
Curseur de brillance ... 19

D

Decay (vitesse) ... 36
Delay Feedback (répétition) ... 42
Drums ... 15, 18, 37
Dual (double) ... 13
Dynamique ... 19
Dynamique (sensibilité à la) ... 36

E

Ecriture (procédure d') ... 29
Effector (effet) ... 20
Enveloppe ... 36
Erreur (messages d') ... 67
Exclusifs (messages) ... 50, 57, 62

H

Harmony ... 20
Hold (messages de sustain) ... 49
Hold (pédale de sustain) ... 20
Hold (mode) ... 45

I

Initialisation ... 30

K

Key Mode (mode de clavier) ... 13, 39
Key Transpose (transposition) ... 22, 40

L

Layer ... 13, 39
Local Control (commande locale) ... 51, 56, 58
Lower ... 11
Lower (canal MIDI) ... 55

M

MIDI (canal) ... 48, 54
MIDI (connecteurs) ... 48
MIDI (équipement) ... 80
MIDI (tableau d'équipement) ... 50, 89
MIDI (messages) ... 48
MIDI (paramètres) ... 28, 55
Modulation (levier) ... 19
Modulation (sensibilité du levier) ... 35
Multi-timbrale (source sonore) ... 12, 58

N

Niveau (Partie) ... 31
Niveau (Tone) ... 35
Note (messages de) ... 49
Note (numéro) ... 49

P

PCM (carte) 16, 26, 37
Panoramique (Partie) 32
Panoramique (sonorité de batterie) 37
Paramètres 25
Paramètres de jeu 27
Paramètres (Partie) 26, 31
Patch 27
Patch (changement) 17, 53
Patch (écriture) 29
Patch Dump (sauvegarde) 63
Pitch Bend (messages de) 49
Programme (messages de changement de) 49, 53, 56
Programme (numéro) 53

R

Réception (mode) 54
Réglage de transposition du clavier 22, 40
Réglage d'un point de split 39
Réglage du canal MIDI (Partie) 55
Réglage des Parties 31
Réglage de reverb/delay 41
Réglage des fonctions de jeu 26, 38
Relâchement (vitesse de) 36
Reverb (durée) 41
Reverb On/Off 20, 31, 37
Reverb (niveau) 42
Reverb (type) 41
ROM Play 12
RS-PCM (source sonore) 18

S

Séquenceur 58
Soft Thru 58
Sons (module de) 61
Source sonore (section) 51
Split 13, 38
Sustain (niveau) 36
Système (messages de) 50

T

Tone 14, 18
Tone (changement par MIDI) 53
Tone (choix) 31
Tone Dump 62
Tone (liste des) 70
Tone (paramètres de) 26, 33
Tone (type et nombre de notes simultanément produisibles) 18

U

Unité (numéro d') 50, 57
Upper 11
Upper (limite de la plage sonore) 18
Upper (section, canal MIDI) 55

V

Vibrato (intensité) 34
Vibrato (vitesse) 34
Volume (messages) 49, 57

CLASSE B **AVIS**

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B fixées par le ministère canadien des communications dans le règlement des signaux parasites au niveau des émissions de bruits radio-électriques.